

PAWオンラインイベントに参加してPlay Onlineオリジナルグッズをもらおう

ネットワークゲームのすべてがわかる雑誌である

Play Online

INTERNET 1998
Feb. 004

月刊プレイオンライン

1998年10月1日発行(毎月1日発行) 第1年6号(通算第1号)

オリジナルエンジンが
描き出す究極の3D世界

UNREAL

総力特集

グラフィックとネットワークの最新技術
世界レベルの
究極テクノロジー
完全情報

Play Online Exclusive Review

■MOTORHEAD ■DOMINION ■SOLDIERS
AT WAR ■上海タイタスシティ ■マイクロソフトゴルフ1998年版 ■PANZER COMMANDER ■
SANITARIUM ■ワールドリーグサッカー ■AI界
概観 ■セブンス・リージョン ■マジック:ザ・ギャザリ
ング デュエルズ・オブ・ザ・ブレンズウォーカーズ

日本語対応の UO 2nd AGE 発売決定!

DESCENT最新作は宇宙空間バトル

FREESPACE THE GREAT WAR

日本の本格ネットワークゲームプロジェクト
Gamer's Dream 始動

付録CD-ROM

世界から
集めた
ゲームの体験版と
DIABLO II
のムービーを収録





7.1 START!!

**ついに、
加入費無料!**

※ 寄付の... 4000円/月2000円/月... 東京電力

インターネットでもお申し込み、デビューした最初の12月(アクセス料は1000円/月)

(1万円/月を記録) プラミアに、TVに、今年ももっとも話題の最新番組が放送されます。 * (掲載) スペシャルサイトOPEN: <http://www.itsphere.ne.jp/>

★電話回線(アナログ・ISDN)によるアクセスポイント

札幌 仙台 新潟 東京 神奈川 山梨 長野 富山 石川 福井 岐阜 愛知 三重 滋賀 京都 大阪 兵庫 奈良 和歌山 徳島 高松 香川 岡山 広島 山口 福岡 佐賀 大分 熊本 鹿児島 沖縄 青森 岩手 秋田 山形 宮城 福島 茨城 栃木 群馬 埼玉 千葉 東京 神奈川 山梨 長野 富山 石川 福井 岐阜 愛知 三重 滋賀 京都 大阪 兵庫 奈良 和歌山 徳島 高松 香川 岡山 広島 山口 福岡 佐賀 大分 熊本 鹿児島 沖縄

DEBUT!
InfoSphere Lite

新『インフォスフィア ライト』デビュー!

1 “速くつながる”がスゴイ!

● 全国に123ヶ所ものアクセスポイント! (すべてがISDNやアナログ最速の56Kモデムに対応) ● PHS32Kデータ通信PIAFS・PIASネットにも対応! (PIASネットは全国53ヶ所のアクセスポイントが利用可能) ● テレビからインターネットに快適アクセスが可能! (WebTV OpenISPサービスの推奨プロバイダ) ● 超人気サイトが「WebARENA」に集結、まるでアリーナ席にいるような感動! ● 「海外ローミングサービス」で6ヶ国340都市からアクセス可能!

2 “おトク”がますますスゴイ!

● 7/1よりついに加入費が無料! (¥3,000~¥5,000→¥0) ● 初心者向けAコースがさらにお安く! (¥7/分→¥5/分) ● ヘビーユーザーも大満足のCコースを新設!

● 3コースになって、さらに選びやすくなった新メニュー ●

InfoSphere Lite (各コース)	月額基本料	超過接続料
Aコース (ビギナーにピッタリ!)	¥700 (3時間まで)	¥5/分
Bコース (イッツ ベーシック!)	¥2,000 (15時間まで)	¥5/分
Cコース (ヘビーユーザーに!)	¥4,000 (40時間まで)	¥5/分

● オプションサービスも充実 ●

Spaceサービス (ホームページを持ちたい方に!)	月額¥500/5M	登録料¥0
メールリングリストサービス (複数でのメール交換に便利!)	月額¥800~	登録料¥3,000
Webメーカーサービス (出張等て便利!)	月額¥500	登録料¥1,000

PRESENT!
InfoSphere Lite

新InfoSphere Lite Wプレゼントキャンペーン

A ラッキーナンバープレゼント!

■ 7/1~9/30の間に新規加入した方全員を対象に¥3,500分のトクするチャンス! 毎月ホームページ上で発表されるラッキーナンバー1桁が合えばGET! 詳しくは、InfoSphereホームページもしくはインフォメーションセンターへ。

B アンケートに答えてプレゼントをゲット!

■ 7/1~9/30の間に新規加入した方の中でアンケートに答えてくれた方々に、素敵なプレゼントが当たる! (抽選で500名様)

※ 抽、賞品は発送をもって発表とさせていただきます。

- 問い合わせEメール: info-staff@sphere.ad.jp
- InfoSphereホームページ: http://www.sphere.ad.jp/

GO&JOIN!
InfoSphere Lite

加入方法は3つ!

Go! 1 この雑誌にバンドルされているCD-ROMからゴー!

Go! 2 ホームページからゴー!
<http://www.sphere.ad.jp/>

Go! 3 資料請求してゴー!
(請求方法は以下の2通り)

今すぐ 資料ファクシミリ 03-5972-5112

郵送 InfoSphere インフォメーションセンター 0120-854588
(月~金 10:00~18:00 / 土日祝 10:00~18:00)



InfoSphere

Lite

NTT PC COMMUNICATIONS



株式会社 NTT PCコミュニケーションズ
本社: 〒108-0004 東京都港区赤坂6-1-11 五和武門ビル
関東支店: 〒531-0072 大阪府北区豊崎3-17-21 NTT豊崎ビル

近日発売

HALF-LIFE

正規輸入版

●Windows95 オープン価格

1041814 JTC © 1998 Sony Electronics Inc. Rep.

撃ち殺せ。
そして
生き延びろ。

HALF-LIFE

奇怪なエイリアンが迫り、様々な困難がその行く手を阻む

リアルなディテール、ゴージャスな背景


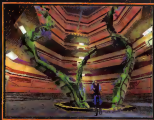
フルスペクトルの光源を満載した、未知なる世界を堪能してくれ

難問を解き、する賢い敵の息の根を止める。

敵はただ退ってくるのではない。狩りを楽しんでいるのだ。

$$(0.500) / r^2 = 0.42$$

- ・状況把握や群をさすといった行動も可能にした高度なAI。
- ・16色(アクリル色で24色)で、透明感や光源の色、映り込みやメタリックな質感
- ・スケルトン・アニメーション・システムの導入により、よりなめらかな動き、フレーム数、アクションゲームで最大数の敵の表示を実現。
- ・ゲームプレイでは最大数の敵の動きと手振りを表現。
- ・インターネット/LAN対応で最大32人までプレイ可能。
- ・3Dアクション・シューティング・ハードEMX技術をサポート。
- ・カタカタのペナルティ・ビルディングでは最高の技術エディタ「Wordcraft2.0」を採用。



TIERRA VALVE

凌速98

インターネットが速くなる **NEW**

どんなブラウザも導入するだけの実験表示

「夢遊3D」はブラウザから、現在のページを閲覧している際に、そのページのリンク先のデータを先読みして読み込み、ハードディスクに蓄積（キャッシュ）。ブラウザの動作の待ち時間を大きく削減します。すでに訪れたページから、インターネットに接続してもなくても見られるオプティマブラウザでも可能。モデルも通常のユーザーから、「夢遊3D」が高度な表示された後、接続を切ってブラウザが終了した、電通時代や情報社会も高次元で進みます。しかしキャッシュが膨れ上がるため、ハードディスクの容量も必要になります。

Windows 98/95 手機及 App 內 / 附贈

驚速95

ハードディスクが速くなる

「緊要!!」と、最後は、二重、三重、と、外

「[製品38]よりもさらに快適なパフォーマンスを実現する「製品38」は、OSを独自最適化し、Windows98、Windows95それぞれのOSごとに各アプリケーションを自動最適化する最新テクノロジーを搭載しています。ただし発売中の「製品38」は、95版アプリケーションの「製品38」は、「製品38」の無償アップグレードは可能です。」「製品38」ユーザーの皆様は、「製品38」と同時発売の「製品38」アップグレードキット(提供価格)をお求めいただけます。」

Windchill 2000/Windchill 2001 版 標準価格 ¥3,990,000/税別



Play Online

ニュース

014

Play Online NEWS Summary

- DIABLO II、QUAKE ARENAなど注目のネットワークゲーム最新情報
- FORCAL POINT「アメリカのオンラインゲームサービスプロバイダー事情」
- 話題沸騰の「信長の野望 Internet」について光栄開発陣に聞く
- TANARUS正式サービスのスケジュール判明 ほか

国内外の売れ行きが一目で分かる

パソコンゲーム 売上げランキング

ネットワークゲーマー必見

今月の気になるブライス

ソフトウェアリリース スケジュール

TECHNICAL EDGE 新製品情報

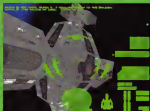
特集1

053

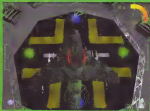
マルチプレイが熱いパソコンゲーム高密度攻略



UNREAL



FREESPACE THE GREAT WAR



INCOMING

単独速報

Gamer's Dreamプロジェクト第1弾タイトル

ダークアイズ最速情報

日本における本格的ネットワークゲームプロジェクトGamer's Dream、11月に本格稼働する第1弾タイトル「ダークアイズ」は、完全ネットワーク仕様のRPGだ。このプロジェクトの全貌と、ダークアイズ開発者から聞いた単独情報を速報で掲載。

UNREAL (PART 1 of 2)

オリジナルの3Dエンジンが描き出す驚異のグラフィックは、これまでのパソコンゲームの常識を覆すクオリティ。これに加えて、進化した敵の思考ルーチンやBOT標準搭載など、新しいフィーチャーも満載だ。何もかもが新しいUNREALの世界を、12ページのボリュームでお届けする



FREESPACE THE GREAT WAR

DESCENTシリーズの最新作「FREESPACE THE GREAT WAR」は、これまでの閉鎖された空間ではなく、広大な宇宙空間でバトルが繰り広げられる。マルチプレイへの対応はもちろん、ボイスチャット機能もサポートされ、より白熱したプレイが楽しめるようになった。このゲームの徹底攻略情報を集中的に掲載する



インカミング 完全日本語版

AGPや最新3Dアクセラレーター対応など、先進の技術を集めてコーディングされた「インカミング」は、そのグラフィックばかりが取り上げられているが、ネットワークゲームとして非常に魅力あるタイトルだ。3D空間を自由に飛びまわり、相手を撃沈したければここを読め

QUAKE II MISSION PACK: THE RECKONING

QUAKE II初の公式ミッションパック「THE RECKONING」では、モンスターだけでなく、武器やデスマッチマップも追加されている。この攻略では、新デスマッチマップで戦つためのノウハウを中心に記事を構成した。熟成したQUAKE IIのマルチプレイに、また新たな要素が加わった

032

034

036

133

054

056

068

078

086

総力特集

097

グラフィックとネットワークの最新技術

世界レベルの究極テクノロジー完全情報

日々進化を遂げるネットワークゲームの世界において、グラフィックと通信周りの技術の進歩は非常に激しい。そこで、現在ゲームで使われている基礎的な技術や用語の解説に加えて、実際に最新ゲームの開発に携わっているエンジニアにインタビュー。世界に通用する驚愕のテクノロジーと、究極のプログラミングテクニックを本誌に公開してもらった。この特集を読めば、ネットワークゲームの面白さがまた一つ増える



ゲームソフトレビュー

037

Play Online Exclusive Review

MOTORHEAD

DOMINION

SOLDIERS AT WAR

上海ダイナステイ

マイクロソフトゴルフ1998年版

PANZER COMMANDER

SAMTARIUM

ワールドリーグサッカー

AI将棋3

セブンス・リージョン

マジック：ザ・ギャザリング

デュエルズ・オブ・ザ・プレーンズウォーカーズ
完全日本語版

連載

028

新連載 Dreamcast定点観測
Dreamcastインフォメーションセンター

092

タダで遊べるネットワークゲーム
TETRINET・なんバト
(Nandemo Battler)

052

Play Online Entertainment
ゲーム：VOID

094

新連載 3Dアクセラレーター定点観測
Do! Voodoo

120

ULTIMA ONLINE定点観測
UO.net
その後のUO SECOND AGEで
日本語サポート決定

124

QUAKEII定点観測
IMPULSE 999

126

DIABLO定点観測
Falling Down to Hell
GMBGの方向性システムが明らか

129

Code Factory

140

いかさま野郎 チートコマンダー

142

すべての疑問に答えます Gamer's Pit

146

Play Online SQUARE

147

10分で覚えられる
ネットワークゲーマーのための英会話

その他

132

読者プレゼント

144

付録CD-ROMの使い方

148

次号予告・広告索引

096

PAWオンラインイベントに
参加してPlay Online特製
グッズをもらおう



はじめに

パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにして下さい。

*32M以上のメモリを推奨。

『ODNスターターキット』のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②[マイコンピュータ]→[CD-ROM]→[ODNフォルダ]
→[setup.exe]の順にダブルクリックして下さい。



③『ODNスターターキット』が起動します。
[Internet Explorer 4.0のインストール]を選択して
下さい。([リソースノート]の中には注意事項等が
記載されていますので、ご参考下さい。)



④『セットアップの開始』画面が現れます。
[次へ]ボタンをクリックして下さい。



⑤『使用許諾書』に「同意する」を選択し[次へ]をクリックすると『インストールオプション』画面
が現れます。いずれかを選択し[次へ]ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)



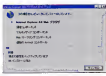
⑥『デスクトップのアップデート』画面が表示される
ので[はい]([いいえ]のいずれかを選択して下さい。
(標準は「はい」))



⑦『インストール先フォルダ』画面が表示されます。
インストール先フォルダを選択して下さい。



⑧『新しいコンポーネントをアップグレードしますか?』が
表示されます。いずれかを選択して下さい。



⑨インストール完了メッセージが表示されたら[OK]
をクリックして下さい。



⑩コンピュータを再起動する必要があります上表示されたら[OK]をクリックして下さい。

オンラインサインアップの開始

①パソコンを再起動したらパソコン画面上の[Internet Explorer]アイコンを
ダブルクリックし、Internet Explorerを起動して下さい。



②ODNスターターキットが起動します。
ボタンをクリックして接続を開始して下さい。



③接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。

*注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの
設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤ
ルをキャンセルし、『ダイヤルのプロパティ』
をクリックして設定を
確認して下さい。



④オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

*注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイント
を選択して下さい。

*注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されて
います。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。

オンラインサインアップの完了

①登録が完了すると登録終了通知画面が表示されます。



*注意:この「登録終了通知画面」の情報はお客様
がODNをご利用の際に必要な情報となります
ので、必ず登録時のメモをお取り下さい。この情報を紛
失された場合には、後日郵送される「ご利用のご案内」
に記載されている仮パスワード切替日までODNの接
続ができなくなります。なお、お客様の接続情報につ
いてはサポートセンターでは一切開示できません。

②[自動設定を行う]ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行
われます。設定完了後、接続が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の
[Internet Explorer]アイコンをダブルクリックして下
さい。ダイヤラーが起動します。



②パスワードを入力し接続して下さい。

*注意:オンラインサインアップで設定されるパスワードは
仮パスワードです。接続パスワードには有効期限がありま
す。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パ
スワードの有効期限と接続パスワードが記載されていま
すので、有効期限が過ぎたら接続パスワードを入力して下さい。

世界をつなぶあなたに
日本テレコム

ご不明な点は

ODNサポートセンター

☎0088-85 ☎0088-86
(ODN接続サポート・無料) (ODNに関する商品案内・無料)

へお問い合わせください。



PURE3D™

オープンプライス

●ビデオ出力機能搭載

パワフルな性能を兼ね備えた小ぶりな、ゲームをもっと快適に楽しめたい方におススメのモデル。大容量6MBメモリと圧倒的多数の対応ゲームがあなたを待っています。ビデオ出力も内蔵。オプションで冷却ファン「PURE KOOL」を装着可能です。

オプション: PURE KOOL (参考価格 ¥2,600)



PURE3D™ LX

オープンプライス

コストパフォーマンスにもっとも優れたモデル。標準で高品質グラフィックが確保されているので遊び回りの半額もありません。PURE3Dに対応大容量8MBのメモリが、あなたのゲーム環境を強化します。

3Dゲームの業界標準 3Dfx社製 Voodoo搭載
大容量6MBメモリ搭載 (フレームバッファ2MB) + (テクスチャバッファ4MB)

あなたにぴったりの3Dゲームカードはこれだ!

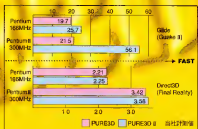
[お使いのCPUは?][すぐにマシンを買い換えませんか? (CPU、マザーボード、DIMMメモリ...) それとも今のマシンを活かして3Dカードを投資しますか?][いちばん楽しみたいゲームはDirectX対応?GLIDE対応?][高解像度のきれいな画面でゲームをプレイしたい?][1フレームでも高速にゲームを動かしたい?][ビデオ出力で大きなテレビでも遊んでみたい?]

Glide対応ゲーム

では、PURE3D シリーズがその性能を発揮するにはハイパワーなCPUを必要とします。今お使いのマシン環境を考慮して選択を促すのがポイントです。Pentium® 166MHz環境を基本とし、使い続けられるのであればPURE3Dシリーズを、Pentium IIシリーズをお使いの場合、CPUのアップグレードを検討しているのであれば、PURE3D IIシリーズをお勧めします。また、Quake IIで設定できる解像度はPURE3D:640X480、PURE3D II:800X600、PURE3D IIのSLI時:1024X768となっています。

Direct3D対応ゲーム

では、両者の差はCPUの性能に関わらずあまり変化しません。Direct3D対応ゲームをメインで楽しめられる方には、PURE3Dが最も経済的な選択になります。この倍、解像度も選択のポイントになります。お使いになるゲームの特性にもよりますが、PURE3Dは8MBの大容量メモリ搭載なので最大1024X768で表示することができます。



PC環境やゲームの楽しみ方にあわせて、ベストな選択を!

3Dfx社製 最新・最強チップ Voodoo2搭載
大容量12MBメモリ搭載 (フレームバッファ4MB) + (テクスチャバッファ8MB)



PURE3D™ II

オープンプライス (参考価格 ¥44,800)

●ビデオ出力機能搭載

全ての機能を搭載したフラッグシップモデル。高機能でハイパフォーマンスをお望みのあなたにおススメのモデルです。高解像度なバカゲー画面美観を堪能に就く。その美しさに必ず魅了されるハズ! 高価なファンも標準装備。PURE3D II LXとの組み合わせでSLIがサポート。



PURE3D™ II LX

オープンプライス (参考価格 ¥41,800)

高性能は妥協したくないけれど、必要な機能だけを求めるあなたにおススメのモデル。SLIのための2枚買いにも最適です。オプションで冷却ファン「PURE KOOL2」を装着可能です。オプション: PURE KOOL2 (参考価格 ¥2,600)

PURE3D II LXをお使いの方でもSLIでご利用いただけます。ビデオ出力はできません。PURE3D IIとPURE3D II LXを組み合わせるとSLI機能のビデオ出力が可能です。

カノプスダイレクトショッピングは www.canopus.co.jp で。

●PURE3DシリーズはPC/AT PC3バス対応製品です。●詳細な仕様・動作環境は、ホームページまたはFAXサービスでご確認ください。●予告なく仕様または外観の一部を変更することがあります。●Canopus、GL3マーク、およびGLマークの名称はカノプス株式会社の登録商標となります。●Pentium/Intel/Corporationの登録商標です。●その他の製品名は各社の登録商標となります。●表示価格に消費税は含まれておりません。

カノプス株式会社 ● 本社 村1-681-2841 神戸市東灘区東灘1-681-2841 (神戸みなとタカビル内)
● 東京支店 〒104-0054 東京都中央区銀座4-2-7 銀座ビル4F
● (ナカミビル内) TEL: 078-992-4830 (月～金曜) (土日祝日) 13:00～12:00 10:00～17:00 FAX: 078-992-2998

● 東京支店ショールーム (水・金曜) (祝日を除く) 13:00～12:00 10:00～17:00 (月曜予約制) ● 札幌支店 TEL: 011-259-8876 FAX: 011-259-8876

最新情報はホームページで

<http://www.canopus.co.jp/>

FAX Information Service > 078-992-5311



ISBN4-900952-32-X

20,000本を完全収録した決定版 PACK for WIN GOLD 1998年後期版

あらゆるジャンル、機種、OSを網羅したオンラインソフト集です。20000本以上の収録ソフトを簡単な操作で解凍/コピーできる「PickUPナビゲーター」、WWWブラウザでの閲覧など、ソフト探しに便利な機能を満載。深刻なコンピュータウイルスによる被害からあなたのパソコンを守る、ウイルス対策ソフトウェアの試用版を多数収録しています。

定価：本体7,800円(税別)

フリーソフト&シェアウェア集 日本代表

好評発売中

タイトル数国内最大! あらゆるジャンルを網羅!



ISBN4-900952-33-X

国内・海外ソフト6000本を収録した決定版 PACK for MAC 1998年後期版

定価：本体5,800円(税別)

国内製オンラインソフト約4000本に加え、アメリカの代表的なマッキントッシュ・ユーザーズグループ「AMUG(アリゾナ・マッキントッシュ・ユーザーズ・グループ)」がセレクトした約2000本の海外製ソフトを収録。国内外の便利なオンラインソフトが満載です。



発行 ベクター 発売 アクセラ

<http://www.axela.co.jp/pack/>

このページについてのお問い合わせは、こちらへお願いいたします。
〒153-0042 東京都目黒区青森町3-3-12 TEL:03-464-8289(販売部)

株式会社
アクセラ

Mystic Weaver

ミスティック・ウィーヴァー

神秘を織り成す者達

<http://www.csware.co.jp/network/MW/>

指輪は古き契約を続べ

契約は獣魔を統べる……

CSwareが新たな境地を切り開く……

Network対応ゲーム Mystic Weaver

Mystic Weaver 製品版発売に先立し、
β版を無料配布する事になりました。

この新たなゲームの誕生に
あなたも参加してみませんか？

CSware では Mystic Weaver β版の
テストプレイヤーを広く募集します。

テストプレイしていただき
Mystic Weaver に対するあなたの
ご意見ご要望をお聞かせ下さい。

製品やβ版配布に關しての詳しい情報は
下記 URL にあるホームページをご覧ください。

<http://www.csware.co.jp/network/MW/>

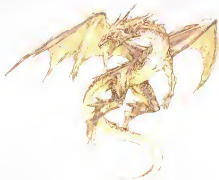


Mystic

ミステック・ウィーヴァ

<http://www.csware.>





Weaver

神秘を織り成す者達



co.jp/network/MW/

指輪は古き契約を統べ

契約は獣魔を統べる……



C's wareが新たな境地を切り開く……

Network対戦ゲーム Mystic Weaver

Mystic Weaver 製品版発売に先行し、
β版を無料配布する事になりました。

この新たなゲームの誕生に
あなたも参加してみませんか？

C's ware では Mystic Weaver β版の
テストプレイヤーを広く募集します。

テストプレイしていただき
Mystic Weaver に対するあなたの
ご意見ご要望をお聞かせ下さい。

製品やβ版配布に關しての詳しい情報は
下記 URL にあるホームページをご覧ください。

<http://www.csware.co.jp/network/MW/>

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

期待度100%

DIABLO IIのムービーを収録

Blizzard Entertainment社が来春にリリースする超人気RPGの続編「DIABLO II」。そのムービーファイルをCD-ROMに緊急収録しました。幻想的な雰囲気が漂う、完成度の高い映像を味わってください。

DIABLO II



国内外の先進パソコンゲーム セレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とは言え、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。



7TH LEGION

FREESPACE
THE GREAT WAR

INCOMING



マジック・サ・キャザリング



STARCRAFT



SWAT2

仮想空間PAWで 特別イベント開催

無料でオンライン上のコミュニケーションが楽しめる、バーチャルワールドPAWのクライアントソフトを収録。Play Onlineオリジナルグッズが当たる一夜限りのオンラインイベントがPAWで開催されます。



PAW

ただで遊べる ネットワークゲーム

電話料金だけでプレイできるネットワークゲーム「なんバト」を収録しました。かわいいボリペットを育てて、オンライン上で他人のペットと対戦させることができます。



なんバト



8月上旬発売予定
システムソフト公認



大戦略 マスターコンバット2 完全攻略ガイド

Windows95版

戦術級シミュレーションゲーム
大戦略マスターコンバット2を完全攻略!

対戦版プログラム、アップデートプログラム
を収録した特別付録CD-ROM付き!

- 対戦版プログラムは本書だけのオリジナル!
- 大戦略マスターコンバット2の全28面を徹底攻略
- 兵器リスト、改造技術データ、マップイベント、登場キャラクターなどデータも充実
- さまざまな隠しデータを満載!

定価:本体2,300円(税別) A5判/160ページ

©1994 SystemSoft Corporation
©1995 株式会社システムソフト

イースエターナル ビジュアルブック(仮)

8月上旬発売予定
日本ファルコム公認



Windows95版 ファンタジーRPG
イースエターナルのすべてがわかる!

- スタッフによるオリジナル描きおろしホスター
- 全MAPをオールカラーで掲載
- 各種データ、攻略に役立つテクニックを大紹介
- 昔懐かしいPC-88版のページもあるぞ

予定:本体2,300円(税別) A4判/96ページ

©1995 Nihon Falcom corporation

特別描きおろしホスター付き!



Sequence palladium 完全攻略ガイド

シーケンス・パラディウム

工画堂スタジオ公認

ゲーム攻略に役立つ
情報がてんこもり!

定価:本体2,000円(税別) A5判/160ページ

©1998 KOGADO STUDIO



好評
発売中



マスターオブ
モンスターズ
魔王の試練
オフィシャルガイド

定価:本体2,000円(税別)
A5判/160ページ

©1997 SystemSoft Corporation



マスター
アーク
完全攻略ガイド

定価:本体1,900円(税別)
A5判/128ページ

©1997 SystemSoft Corporation



ヴァンテージ
マスター
オフィシャルガイド

定価:本体2,000円(税別)
A5判/176ページ

©1997 Nihon Falcom corporation

株式会社

アクセラ

Play Online アメリカ発マルチプレイ対応

DIABLO IIの新キャラクター発表、新作QUAKEの突然の路線変更など、
今月もアメリカから届いた気になる最新ゲームの情報を紹介する。

DIABLO II

5月末に開催されたデジタルエンターテインメントショーE3でプレイアルファが公開され、人々をモニターの前に引き付けにいた「DIABLO II」。インターフェースやイベントストーリーに改良が加えられ、建物や地形は新作よりも高く、現実的に感じられ、E3の会場では一番前ではヤブウケ・Amazonは、細かなアニメーションで表現された火炎系、氷系の剣を持つ、モンスターには「Kick」を入れている。このKickなどの特殊技は使いみちがよくなってレベルが上がり、ある程度まで習熟すると、ほかの能力と合わせて新しい能力を編み出す。ちょうど「CIVILIZATION」の文明発展のような感じだ。この進化によってマルチプレイ時には、同じキャラクターでも個性が出せるようになった。これは正式に発表されたわけではないが、日本人まで参加できるマルチプレイモードでは、モンスターとしてプレイできるといふこともある。うむといえ、最近国内外でbattle.net有料化の話題が上っているのを見かけると、Blizzard Entertainment社広報員によると、「これはまったくのデマである」とのことなので心配しなくていい。

7月号的Blizzard Entertainment社インゲームでも紹介したように、プレイヤーキャラクターの装備でできる武器が限られており、バレルやブレード、ピストルやモーターなど、モンスターとして保有する武器は最大10個と決められている。バックパックが持てることで、特殊アイテムの所持が可能になるであろう。DIABLO IIでは従来の天幕も表示されており、記録によれば、夜にしか遊ばないプレイヤーもいる。また、BarbarianとSorceressが正式に発表されたので、プレイヤーキャラクターすべてが出そろったことになる。特殊能力は5レベル以上で4種ずつあると思われる。ここでキャラクターのイメージ画と現在知られている特殊能力を紹介しておく。



DIABLO II	
ジャンル:	アクションRPG
発売元:	Blizzard North
アメリカ	
発売元:	Blizzard Entertainment
発売時期:	1998年度
日本	
発売元:	株式会社ソース
発売時期:	未定
対応ゲーム:	IPX, TCP/IP



Amazon



南方の海岸に出て、ジブランのような生活を営む土着のキャラクターで、弓ややりを得意とする。E3の会場で見えた神速の動きのエースは、彼女と同じ好意をしたモンスター（カウ）が倒れてしまった神速（カウ）が、いけいけと入るにされる彼女もいない。

Level 1	Jab(やり)	鋭いスピードのある攻撃
	Vital Shot(弓)	ダメージは大きい。射撃がかかる
Level 2	Entangle(やり)	敵を一定時間止らせる
	True Aim(弓)	射撃はかかるが、さらに正確に矢を放つ
Level 3	Fend(やり)	敵を後退させる
	Safe Shot(弓)	弾速を変更することなく、矢を放射する
Level 4	Dodge(弓)	相手の攻撃を避ける
	Impale(やり)	3倍の攻撃力になるが、やり破損の可能性あり
?	Fire Arrow(弓)	炎属性に火が付いた矢で攻撃
?	Hurt(やり)	攻撃力はImpale以上だが、武器は破損する
?	Kick	敵をける

Necromancer



文字と通り「死の魔法」を得意とし、死体の再生や召喚といったスルを使う。カンデュラス奥の聖地にある軍団内で修行したために、その影響を受けてか細く青白いが、独特の能力を疑う者はいない。

Blinking	モンスターを遠方にして戦わせる
Blood Golem	Golemを召喚する
Raise Dead	一歩死んだSkeletonを蘇生する
Summon Familiar	小動物を召喚
Vampiric Touch	敵のHit Point(Life)を吸い上げる



Paladin

原作の序章で、無謀な戦闘によって壊滅したレオリク王座の生き残り、光を信仰するZakrumの戦士を尊ぶ戦士である。神を信じている戦士が使用できると思われる神聖な武器のキャラクターだ。

Arm of God	一瞬強力になるが、その後に負担がかかる
Holy Aura	Undead系モンスターを弱体化
Shield Bash	盾を振り回してモンスターを後退させる
True Blade	一定時間敵を無敵にする
Zenith	不明



Sorceress

西暦の奥系メイジランの神で得た、精霊系の魔法を得意とする女性キャラクター。接近戦は不得意であるが、攻撃性、防御性には優れたスルを振り出すことが得意。秩序(Order)と混沌(Chaos)を強く理解した人間でもある。

Dancing Sword	剣が勝手に回って攻撃
Darkness	闇を作り出す
Enchant	剣の力を一時的に強化する
Frost	氷系魔法により敵にダメージを与える
Glacial Spike	氷柱を高く投げつける

Barbarian



辺境に生える部族の人間で、強悍な肉体を誇る。怪物と戦いつける強靱な力と魔法は一切ないが、動物の本能を持ち出した強さがある。部族の教団とを一切の野生の動物

Charge	敵に向かって突っ込む
Retreat Attack	攻撃した直後に身を引く
Stun	連続攻撃で敵をまひさせる
War Cry	叫びで敵を驚かし、逃がす

NEWS Summary

タイトルの最新情報を最速紹介



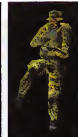
RAINBOW SIX

特殊工作部隊のエリートたちを指揮して、商業テロリストから地球を守り抜くという、血なまぐさい戦術アクションゲーム「RAINBOW SIX」が登場する。それと併せて「Rainbow Six」のキャラクターの中からチームを編成し、「10人のデスマーチ」や「北緯の油断」、「コンゴの密着部隊」など、まったく状況の異なる17のミッションで、テロを制圧していく。ゲームの面白さは、一言でいうと「戦略」である。それとゲームオーバー、毎日の練習を行い、一つのミスが命取りとなる。ストーリーも面白いが、シューティングゲームとして楽しむのが目的。リアルタイムで戦況も表示され、レッドオクターバーを倒さなければ、軍事攻撃としては世界最高のチーム・クラッシュ。それだけに、どのミッションも実際に起こり得る高実実性があり、キャラクターたちも小説から抜け出たようなやからばかりだ。ゲーム前に付られるミッションブリーフィングは非常に重要で、30秒以内に自分のチームのマップを覚えて、残りの5分以内に敵を倒さなければならぬ。ラングラープレイの戦況、といったゲームが追加される。ほかのチームメンバーはすべてこのブリーフィングで表示されたとおり動き、プレイヤーは自分のキャラクターしか動かすことはできないのである。要するに、事前に決定されたメンバー構成と敵の戦略に沿ってゲーム内のアクションが進行していくのだ。インターネットでプレイすれば8人ずつのチーム対戦や16人でのデスマッチが楽しめる。サイバリアリズムゲームとしての面白さも味わえる。リアルタイムでのボイスチャットもサポートする予定で、マイクロソフトのInternet Gaming Zoneでも無料対戦プレイができるようになる。キャラクターは200以上の動物パターン・モーション・サブチャールと構成されており、豊富なボイスチャットで戦況報告もしてくれる。ミッションによってはパイロ・スワップやガスマスクなど、マニアックな武器もなければならぬ。カメラは1人目視点とオーバーヘッド視点に切り替えが可能。

開発元のRed Storm Entertainment社は、今後また次々とクラッシュと同時開発ソフトを開発していく予定だ。

RAINBOW SIX

ジャンル：戦術アクション
開発元：Red Storm Entertainment社
アメリカ
発売元：South Park Interactive
発売時期：1998年8月
日本
発売元：未定
発売時期：未定
プラットフォーム：IPX, TCP/IP



URBAN ASSAULT

ジャンル：3D戦術アクション
開発元：TeraTools社
アメリカ
発売元：Microsoft
発売時期：1998年8月
日本
発売元：マイクロソフト株式会社
発売時期：1998年秋
プラットフォーム：モデム、IPX, TCP/IP

URBAN ASSAULT

見た目とゲームプレイは3Dシューティングものものの、本質的にはリアルタイム戦術シミュレーションという複雑なゲームが両者の折衷を見ている。そもそも、1987年米に3D0社から発売された「Urban Assault」(日本はエイムニアから発売)が始祖でありながら、「URBAN ASSAULT」で完全にこのジャンルは確立されるかもしれない。未来の世界で、地球人のほかにも5つの種族が証をもちこんで戦う、というのがこのゲームのあらすじ。

タンクやヘリ、宇宙船など15種に及ぶ近代兵器をリアルタイムで操作しつつ、同時に自軍を生産、移動させる。ここぞという時に、各ユニットに乗り込んで、敵をせん滅させていくのである。戦闘する兵隊をすべて倒せばと60秒に達し、中にはジョー・ペリンと第一級世界大戦で使われた近距離戦闘用ロボット「ラングラー」は、レベルが40程度まで、マルチプレイヤーも採用している。ゲームの終わらせ方も一つではないのだ。

1人用のカメラ視点で複数のユニットを操作すると聞くと、それだけで驚かすに十分なが、実際はオーバーヘッド型のマップで、グループ単位で目的地を指示したり、攻撃命令を下すこともできる。また、通常の戦況の表示や状況はDauntless Manager (敵管理) 機能で、1個1個のユニットに順番にわたる指令を出せるため、プレイヤーの負担をかなり軽減してくれる。1人用プレイヤーは別売りでなく、市販品も多くあり、どこの店頭に置かれても買えることも可能だ。





RC RACER

ヨーロッパでは「BUGGY」というタイトルですでに今月から発売されているラジコンカーのレースゲーム。単体は16種類の車から選べ、ハンドルの扱いからフィジックといったものが実である。用意されているレーストラックは、各体は異なる地形の地形と、直線、湾曲など、ラジコンカーだからこそ楽しめるコース。しかも、コース途中には障害物がゴロゴロしており、回避するがジャンプしなくてはならない。どのラジコンカーもかなりのジャンプ力があり、2回跳つて先立ちきれいなスタント技を見せつけ、まんまとライバルを出し抜くこともあってできる。

また、コース内のあるさまざまな色のゲートを通りくぐることでボーナスが与えられる。もちろん、簡単にくぐれるようなゲートには設置されてはいないが、2回跳つて通過すれば、スピードアップ、もっと多く成功すれば、ある程度時間を止めたり、タイヤのグリップ能力がアップして滑りやすくなる。何回もコースを走ると、画面は暗いが、近未来感あふれる光景になって、何回もコースを走ると、

でも飽きない工夫がされている。ボーナスを奪い、スタント技で競い、レースに勝っていくことで新しいラジコンカーで競べるようになるという。シングルプレイモードでは、シングルレース、チャンピオンシップタイムアタック、スプリットスクリーンモードでは多人や遠隔接続のモードを分断画面にすることで、競争することが可能。マルチプレイモードにも、もちろん対応しており、LANやインターネットを介して、8人までの同時プレイができる。「RC RACER」は、ほかのGremlin Interactiveのゲームのよう、NECのPowerVR(GSL)をサポートしている。3DビジュアルのZ-Bufferingに備え、リアルタイムシャドウやフロッグといったPowerVR性能を生かして非常にきれいなゲーム画面を描ける。新しい画面とコミカルなレースゲームを楽しみたいなら、このゲームがい

いかもしれない。

RC RACER

ジャンル	レーシングアクション
開発元	Gremlin Interactive
アメリカ	
発売元	Fox Interactive社
発売時期	1998年8月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
対応プラットフォーム	IPX, TCP/IP



SIN

とにかくゲームを出してくれ! QUAKE、DUKEの新作など、3Dシューティングの近況

創刊号でid Software社が「QUAKE」の製作を発表したとお伝えしたが、6月18日付けのジョン・カーマック氏(id Software社長兼メインプログラマー)のブログには、新作を「QUAKE ARENA」に改名し、デスマッチなどのマルチプレイモードに特化するとのことだ。彼の説明によると、シングルプレイモードとマルチプレイモードを制作することは二つのゲームを1個に作るという。3Dシューティングの近況

要するに「UNREAL」など、グラフィックに傾倒しているゲームに対抗して、スピーディーなプレイのネットワークゲームで勝負しようという。グラフィックは、以前の計画を継承してOpenGLのみをサポートする予定。それではOpenGLの規格を生かした見た目のあるエフェクトなどが用いられるよう。

「DUKE NUKEM FOREVER」(以下、DNF)を制作中の3D Realms社も大きく計画を策定。この5月まで4ヵ月かけてQUAKEエンジンからQUAKE IIエンジンに改良したDNFを、さらにUNREALエンジンに置き換えるという。すべてグラフィックのためにということで、E3で紹介された高品質「QUAKE IIエンジン」であってまでできるというのが驚きだった。この計画は順に進められることはない。開発の遅延にそれだけ支障は来ない、とするものの、1998年の中発売は難しいかもしれない。UNREALエンジンの評判の悪いネットワーク機能も原因にかな。

開発の遅延は3Dシューティングだけではないが、発売日が変わってしまうタイトルが多々ある。たとえば、6月末時点でアメリカからの発売日を紹介する。まず、創刊号で5月に出ると言っていた「SIN」(日本ではP&Aの発売)が6月15日。創刊号のインクとコピー記事で取材した「HALF-LIFE」(日本ではソースの発売)が4月から6月、そして今秋に9月15日に延期している。7月号で9月発売予定になっていた「DAIKATANA」は、本来なら去年の発売だった「THIEF: THE DARK PROJECT」(共にEidos Interactive社発売)の発売日:10月18日に変更されている。p.018で紹介している「P&A」(GT Interactive社発売)に至っては、完成時発売(当分の間)を言えば、当分の間だがいつアナウンスがされている。まあ、完成のまで発売されるよりは、発売が遅れる方がまだいいのだが……。

開発者のみなさん、開発時間を逃しても早くゲームを出して下さい。われわれも開発時間を逃しても早くゲームを出して下さい。



HALF-LIFE



DAIKATANA

PREY

「DOOM MKEM」シリーズでデュークをスターに押し上げた3D Realms社の新作が、E3で初披露に公開されている。その名も「PREY」。主要な主人公となるのが、アメリカ先住民族の血を引くTalon Braveである。ストーリーは、近未来のアメリカで平和に暮らしていたTalonが母なる地球を襲うた。手首にまで結び添って3機集のエイリアンと戦うというのだ。

id Softwareは3次元エンジンTRINITY(トリニティ)を使っての間に、このゲームが登場することによって、ファンのお宝があるのではないかと恐れているらしい。UNREALが登場した際、アメリカのメディアやゲーマーと多くの、次に発売を待望している作品でもあるのだ。

実質的である。ゲームの経験はほとんど期待されている。ファンが期待を膨らませるような要素。写真を見てお分かりのとおり、そのグラフィックである。単純な美しさはとて目玉で描き込まれていし、レーザーゾナー、レンガなどのオブジェクトはそれぞれの個性を忠実に表現している。しかも、雑誌を手に取るなど、そのものの文字までしっかりと読めるようになっているのだ。そして、(PREY)のグラフィックの中で、シューティングゲームといたるところで、天候や光面などのリアルな要素がリアルタイムであるという3Dでもないが、それによって絵になる10ビットで表現されるというから、画面効果も美しものとはずいぶんと違っているのだ。DUKE MKEM 3Dで描いたインタラクティブな物を描くことも強いられていて、ドアを開くことなどは単純で、壁を壊せばいい。大規模な壁を壊すことで敵を倒すというなど、レベルデザイナーに任せるとは思われる。

もう一つ特長に備えるのが、ポータル技術とそのグラフィック処理だ。敵は内こう側が走るスリッパのようなものだが、ポータル自体がクルクルと回転し、敵を捕らえれば、そのまま通り抜けていく。制御されている敵にポータルを抜ければ、相手は別の土地。家では別のカーバーに落ちることも可能という。E3会場でもあのグラフィック、見た? というのが評判のいい点になっている。3D Realms社のサイト(<http://www.3drealms.com/>)でムービーが添となるので、興味ある人はポータルグラフィック動くところを見てほしい。



PREY

ジャンル: 3Dシューティング

発売元: 3D Realms社

アメリカ

発売元: GT Interactive社

発売時期: 完成版発売(1999年中)

日本

発売元: 未定

発売時期: 未定

対応OS: あり



STARSIEGE

STARSIEGE

ジャンル: 3Dアクション

発売元: Dynamix社

アメリカ

発売元: Sierra社

発売時期: 1995年9月

日本

発売元: 未定

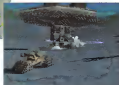
発売時期: 未定

対応OS: ケーブルモデム、PC、CD-ROM

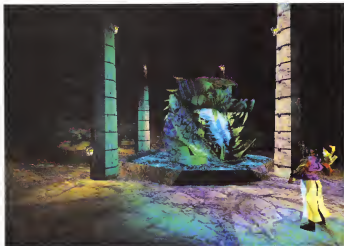
「DICE(MECHWARRIOR)」と「EARTH SIEGE」シリーズを制作したDynamix社が送り出す最新3Dアクション「STARSIEGE」が発売される。もともこのソフトは、今年初めまでは「EARTH SIEGE 3: FUTURE WARS」という有名なシリーズの続編にたつたが、後の進歩に伴って開発が中断され、Dynamix社がEARTH SIEGEと名を替えて再発売することになった。また、ストーリーもEARTH SIEGEとは違って、ただの敵を倒すだけのミッションではなく、かなりストーリーに沿ったゲーム展開になる。地球帝国、反地球、Cyberdと叫びけるアンドロイドの、7つの惑星にまたがる三つともえの戦い争いを背景に、プレイヤーは戦艦を駆使し、太陽系に広がるブラックホールから文明を奪う争いの舞台に、どの惑星からでもプレイでき、それによって15つのミッションが展開されている。また、ストーリー展開によっても、3Dのグラフィックが描かれていく。ミッション内には意外で、敵の戦艦がかわり、敵の中や惑星に含まれ、時にはトンネルや壁を破壊して進むことができる。

グラフィックエンジンが新しくなったことで、意外や狙った、道や壁のマップを一つのミッションでも視認できるようなになった。操作するメカはロボットばかりではなく、タンクやヘリコプターから戦闘機まで登場。今までの3Dロボットアクションでは、敵味方の区別と進行方向を容易に判別した。STARSIEGEではスクリーンに写っている方向のメカの移動しやすさを、操作者が視認できるようにした。コアゲーマーは残念かもしれないが、初心者にとってもやさしくなったと言える。スピードも従来のより速くなるのだという。

開発の初期段階で、すでに「STARSIEGE: UNIVERSE」(<http://www.starsiege.com/>)というファン向けのサイトを開設しており、発売時にはマルチプレイヤー用のミッションなどもダウンロードできるようにする。



A KOLYTE



AKOLYTE

ジャンル: 3Dアクション

開発元: Revenant社

アメリカ

発売元: ionos社

発売時期: 1998年末

日本

発売元: 未定

発売時期: 未定

対応機種: TCP/IP



また世界が神話に包まれていく。同千半の頃、Konsum(戦士)、Modoran(術士)、Almsoran(メイジ)の3つの種族からなる「ミスティックスの聖地」が、世界の隅に存在していた。地上、地下へ通する数多の魔道を使って戦うことができた彼らの任務は、人間界を守護することである。

神話的なストーリーと流しきグラフィックがうつくしき「AKOLYTE」は、プレイヤーが予定をされたAKOLYTEにこのゲーム上での旅行(者の)となった。神々の神話の世界に突如として出現する神話の物語の物語。キャラクターはVodun(戦士、水魔法使用)、Aiolon(ブロードソード、風魔法使用)、Markos(術士、土魔法使用)、そして、Telesma(戦術、炎魔法使用)の4人で、いびつな世界を冒険してプレイする。バズルなどのゲームの要素が非常に多いが、かなり面白くてプレイするといふようなものではなく、NPCとの対話も非常に多いという。「TOMB RAIDER」のようなアドベンチャー性があるが、ゲームプレイが「QUAKE」に近く、面白いアクション力を入れている。基本的には3人称視点だが、カメラがベストなアングルを自動的に選んで視点が変化する特徴だ。北、南、東、西、中、上、下、そしてランダムに選ばれる4つのレベルがあり、神聖な神話的なモンスターが100匹以上、巨大なボスモンスター10匹以上いるという。この5つの土地が神々の神話を描いており、タイムも横たえていく3つの次元、3次元の時間という設定が面白い。

マルチプレイモードは、デスマッチより先制プレイを想定して制作している。お互いの場所を捕らいつつ、共に戦っていくというはDABLO的なゲームプレイだが、それをさらに前進させた面白いものになるように、Revenant社はBattle netをモデルとしたネットワークカード購入も検討しているという。現時点でも知らず。メジャーは3Dカードで遊んで、OpenGLもサポートしており、フォースード(グラフィック)と1枚の3Dサウンドシステムにも対応予定だ。



TOMB RAIDER III

シムルプレイ専用で、現在、いちばん期待されているゲームは、レイククラフトが出演する(という)面白いゲームでは定評しているのがゴワイ(TOMB RAIDERシリーズの最新作だ)。その「TOMB RAIDER III」(11月発売予定・Core Design社開発/Eidos Interactive社発売)は、前作と同じエンジンを使って制作しているため、比較的早い段階で発売されそう。前作では地球を1周半くらいしてしまっただけは、この冬に大冒険をするのだろうか。ヨーロッパではなぜか大評判のLucasarts Entertainment社のアドベンチャー「GRIM FANDANGO」(3月発売予定)。メキシコに伝わる神話を題材にしており、地上から死者候補を選り出さるという、いやな雰囲気に満ちてしまった異世界の住人マニーに、次々と災難が降りかかる。シムルなグラフィックが特徴で、ヒントのある場所のマニーが道を向けてくれるなど、かなりユニークなゲーム

Single Night Out

独り者のためのゲームコーナー

期待のシングル専用ゲームを一挙に4本紹介!!

レイの作品だ。

おもしろい新鮮な謎かけモノゲーム。「WETRIX」(1998年秋発売予定・Zero Two社開発/Ocean Software社発売)は「TETRIS」を3Dにした感じだが、落ちてくるブロックを利用して、水が落ちないようにプールやダムを作っていくかなければならない。時折、落ちてくる火の玉の下に水を張って蒸発させれば、ボーナスポイントももらえるという、至ってシンプルなおゲームだ。

最後に紹介するのが、「KNOCKOUT KING」(1998年秋発売予定・Electronic Arts社開発/発売)というボクシングゲーム。インペリアル・ホビーフィールドをはじめ、モハメド・アリ、そしてレイ・マニオンまで38人の歴代チャンピオンたち(タイタンズは例外)を使って、競い合う作品だ。オスカー・デ・ラ・ホヤやショウ・グレイ・レオナードなど、現役選手もモーションキャプチャーに参加して、細かい動きまで再現している。さすがEA Sportsですごいですが、マルチプレイヤーモードが付いていないのが残念だ。

GRIM FANDANGO



WETRIX



KNOCKOUT KING

業界サバイバルゲーム:オンラインゲームサービスプロバイダーは荒波を乗り切ることができるか!?

業界関係者が聞けば青ざめてしまっても知れないが、ネットワークゲームの本場アメリカでは、各オンラインゲームサービスプロバイダー(以下、OGSP)の1997年度の収益が軒並み赤字だったという。日本でもおなじみになったDWANGOをはじめ、Total Entertainment Network(TEN)、HEAT.NET、ENGAGE/GAMESTORM、MPLAYERと、アメリカでは数年前からOGSPが林立していた。実際のところ、月払いで一定額をプレイヤーから徴収するDWANGOやTEN、基本的には無料だが、広告料で運営するMPLAYER、自社コンテンツやゲームによって使用料を徴収するHEAT.NETやGAMESTORMと、収益の方法もまちまちで、ビジネスそのものが確立したわけではない。とはいっても、総体的に景気がよく、1997年度は180億ドルもの経済効果を生み出したと言われるアメリカのコンピュータ産業であって、このありさまなのはどうしてなのだろうか。

battle.netが サーバービジネスに与えた影響



去年、アメリカで何が起きたのか。まず、思い付くのがbattle.netの登場だ。battle.netは1997年1月に、「DIABLO」の発売と時を同じしてスタートした自社サーバーの1号で、設立後9ヶ月で、会員数100万人を突破した。DIABLOが絶頂だったころは、1日に10万ヒットを超える日も珍しくなかったという。「STARCRRAFT」が浸透した現在でも、その状況にあまり変わりはないだろう。battle.net自体はBlizzard Entertainment社が出資したのではなく、委託という形でプロバイダーに場所を提供してもらっているだけなのだ。提供する側のプロバイダーは1日に数万単位のプレイヤーに向けた宣伝活動ができるという手法である。「NASCAR RACING 3」を初め、「HALF-LIFE」や「STARSIEGE」などのマルチプレイヤー対応ゲームを発売予定のSierra社が、今年になってWON(WONは自社以外のゲームにも対応)というサーバーの運営を開始したのに続き、ロングランの大ヒットを飛ばしている「コマンド&コンカー」を発売したWESTWOOD社もWestwood Onlineをスタートさせている。OGSPにしてみれば、それらの人気ゲームに対応することができなくなったため、ゲームは相違ないものだろう。また、マイクロソフトが始めたInternet Gaming Zone(以下、IGZ)も、少なからずほかのOGSPに影響を与えているようだ。IGZは発売にもかかわらず、プロバイダーの中では最も多い60万人の会員を要している。IGZはゲームによっては、いくらかの月額を請求する仕組みも採用しているが、基本的に無料プレイできることがユーザーに受けたのだろう。スタート時に、根強いファンが多いスターウォーズシリーズを擁するLucasarts Entertainment社と独占提携できたのも良かった。

また、OGSPの助けを借りずにプレイできるゲームも多く存在していることも、業界の不景の原因かもしれない。コアゲーマーなら、GAMESPYを使えば、無料サーバーを検索できるし、「ULTIMA ONLINE」で始まった完全ネットワーク仕様ゲームなどは、自社サーバーに簡単に接続できるような仕様になっており、ほかのOGSPの出る幕はないのだ。



オンラインゲームサービスプロバイダーの 生き残りを賭けた模索と戦略

もちろん、各OGSPも決してこの状況を指をくわえて見ているだけではない。ビッグタイトルとの独占契約は前から行われており、今でこそ有効な手段ではなくつつあるが、対戦相手を見つけやすいという利点もある。最近では、MPLAYERがGT Interactive社の「UNREAL」やRPGの「UNDERLIGHT」を先行で対応させている。また、MPLAYERはMpath Foundationという部門を独立させてサーバー技術をOrigin社に供給するなど、企業向けのサービス業務を始めた。TENの手段は非常に面白く、史上初のゲーマーのプロトーメント、Professional Gamers League(PGL)を1997年末に発足させることで、1万数千人規模の新規会員を獲得している。名だたる大手の通信、コンピュータ企業が資本参加しているのも心強い。今後の発展次第では、さらに多くの会員を獲得するのかもしれない。



活路を見出すための作戦でホントなのが、サーバー間での提携だ。今や一体となっているENGAGEとGAMESTORMだが、今春にはアメリカでセガが運営しているHEAT.NETと提携し、ポータルつなぐという巨大なサービスを始めた。GAMESTORMの「GODZILLA

ONLINE」、ENGAGEの「AIR WARRIOR 3」、そして、HEAT.NETは、「FLESH FEAST」「SKIES」のほか、多くの自社製品を抱えている。会員にとっても、ライブラリーが増えるのだからありがたい。GAMESTORMは6月になって、アメリカの映画製作会社のインタラクティブ部門、Fox Interactive社とのソフト提供でも合意しているため、ひょっとしたら、「ALIENS VS PREDATOR」の対戦もここで行われるようになるかもしれない。IGZも「TANARUS」や期待のRPG、「EVERQUEST」などを持つ989Studiosと、同様の提携を発表し、ほかの道筋を許さない。

1997年は死んだと言われたKALIも今年に入って、「QUAKE II」やUNREALに対応させて、見事な復活を果たしている。今後、battle.netの形を受け継ぐ無料自社サーバーがどんどん登場する予定で、まだまだ変遷は続きそうだが、その特性を生かした新たなサービスの開発に期待したい。あとは、日本を含めた海外での市場開拓にも力を注いでもらいたいが、アメリカとほかの国の市場の大きさは、やはりけた違いなのだろうか。文/奥谷海人



国内発ネットワーク

信長の野望
Internetビッグタイトル「信長の野望」が
ネットワーク対戦版で10月に登場

絶大な人気を誇る国内オリジナルゲーム「信長の野望」。次々とニューバージョンがリリースされてきたが、待ちに待ったネットワーク対戦版が光栄から発売される。その名も「信長の野望 Internet」だ。1998年10月に発売予定の同ゲームについて、早速、開発者に聞いてみた。

光栄の意気込みを感じる、
初のネットワーク対応ゲーム

プロジェクトのディレクターである安西敏弘「ネットワーク対戦版は、シングルプレイと異なり、人が集まる対人プレイの面白さを追求する」とコメントを述す

「信長の野望」シリーズ第1作が出たのは、1983年4月なので、かれこれ15年以上の経過を持って、ようやくネットワークに対応することになる。光栄の看板タイトルだけに、プログラムの作り込みも十分のようだ。

「従来の信長の野望を、そのままネットワーク対戦型に改造しているわけではありません。素材は利用しましたが、一からプログラムの設計を始めました」

ネットワーク対戦ゲームは、元々シングルプレイ専用で作られたゲームの延長ではないというのが納骨だ。では、どこどこが違ってくるのだろうか？「まず、1プレイのゲーム時間を60分～80分くらい、シングルプレイのものより早めに設定しています。プレイしているのは1人ではないので、参加しているプレイヤー全員に楽しんでもらいたい。そこで、細かいところは簡略化するため歴史イベントを省き、将星録にあるような戦勝シーンは簡略しました。また、すべてのプレイヤーが制限時内にコマンドを入力し、同時にゲームが進行する「同時ターン制」を採用しました。この

ターンでは、戦闘以外のフェイズが一つにまとまり、コマンドは3回まで実行できます。また、フェイズの入力には時間制限を設けています」

対戦を途中で止めても、再開するときに同じメンバーでなければならぬというのは、現実的に難しい。これも時間設定を短くした要因の一つという。また、勢力圏のシステムにも、従来の違った方式が採られている。

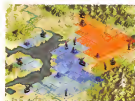
「戦術ユニットを移動したとき、城とその戦術ユニットを結ぶ線に覆まれた面が、新たな勢力圏となります。そして、勢力圏争いを盛り上げるツールが「書状システム」です。これは、特定のプレイヤーとの書状をするツールで、プレイヤー同士の駆け引きを手助けします。しかし、うその書状を送るなど、策略や陰謀を企てることもできるのです」

登場人物のイメージも新しくなった。従来の信長シリーズを一新する今風の顔となって登場だ。御座のあるモノクロのイメージシットは、勇敢な表情やたくましさも、いっそう強く与える。

ネットワーク対戦版で、新しく生まれ変わった信長の野望。ネットワークゲームの人口を一気に増やしてほしいものだ。Windows 95/98/NT 4.0対応で、価格は7,800円となっている。



プロジェクトではデータ性などの企画を並している世界最大規模のチームにあって、ユーザーの方からのご意見がいただけるのが楽しみですと話す



これまでと違う新たな戦術システムを採用。相手の城を自分の勢力圏に包摂すると、城の土気が下がっていき、その時点で陥落となる

軍ががまの勢力圏を包摂するとき、その勢力圏のプレイヤーが奪って内容を置き換えることもできる。そこには人間同士の駆け引きだ



出てくるものも今風になって、ウケた。信長は、いかにも勇ましい武将だと言った



信長とは明らかにタイプが違って、落ちついた大人の印象の信長と、戦国時代の軍師といった感じが



愛したのにも、厳しさがあふれる武将の印象。だが、にもなるが怪しい軍師の顔に感じる



まだまだ若さあふれる武将。甲冑が冴えている

ランキングシステムや対応プロトコルなど気になるポイントを直撃取材

ネットワークゲームで、不可欠なサーバー。今回は、光栄独自の開発でサーバーが用意される。

サーバーの主要用途は、マッチメイキング、データ、データベースとなる。このサーバーへのアクセスはゲームからのみ可能。また、信長の野望 InternetはDirectPlay対応ではなく、TCP/IPなどの対応となるので、ケーブル接続などでプレイできない。プレイヤーはまず、ゲームを立ち上げてサーバーへ接続。だれかがホスト役となり、対戦相手の部屋を持つ。もし、人数がそろわない場合でも、コンピュータが人手の代わりにしてくれるというので、長いと対戦相手を持つような、通信費の無駄使いはない。データベースでは、すべてのプレイヤーの

戦績が「戦功ポイント」として記録され、いつでも自分のランキングを参照することができる。もちろん、直した大なることで、戦功ポイントのウエイトが異なる。公正にランキングがつけられる(リセットの時期は未定)。ゲームモードは一つだけで、ゲーム戦などの特殊なモードは用意されていない。

また、battle.netのように、対戦相手のゲームのバージョンを合わせるため、サーバーに接続すると自動的に最新のパッチをダウンロードできるようにしているという。

なお、体験版は9月頃から配布される。サーバーもそれに合わせて稼働を始める予定だ。

Windows 98対応製品が勢揃い WINDOWS WORLD Expo

Windows 98の発売を直前に控えた7月1日～4日の4日間、幕張メッセでWINDOWS WORLD Expo/Tokyo 98が開催された。Windows 95が登場した時のような盛り上がりはなかったものの、ゲームユーザーにとって気になるアイテムが多数出展されていた。そんな注目アイテムの中から、ここではビデオカード、USB対応機器を中心に紹介していこう。

国内初登場、G200を搭載した新Millennium

高度な2Dグラフィック性能で一時代を築いたMillenniumの最新モデル「Millennium G200」が、国内で初めて披露された。同カードが搭載するビデオチップ「MGA-G200」のRAMDACは250MHzで、下位の230MHz版を搭載した「Mystique G200」も製品化される予定だが、今回の展示会では製品が用意できなかったらしい。8MBのSGRAMを搭載するMillennium G200の3Dの最大解像度は、16ビットカラー時に1920×1080ドットで、Millennium IIの6倍相当の3D性能を持つ。発売元のコマツソフトによると、日本での発売は7月末から8月上旬の予定で、3万円以下の価格で発売される。

海外製ビデオカードの代理店を務めるアイルのブースでは、S3の最新ビデオチップ「Savage3D」を搭載した「Hercules Terminator BEAST」と、「ATI RAGE PRO TURBO」を搭載した「XPRT@PLAY 98」[XPRT 98]を見ることができた。Terminator BEASTは、Voodoo2ほ

どのパワーは見られないが、会場でのFORSAKENを使ったデモを見る限り、Riva128の1.7倍ものフレームレートで画面を表示していた。Savage3Dは、AGPの4×モードをサポートしているため、1999年に登場予定の4×モード対応チップセットとの組み合わせで、さらなるパフォーマンスの向上が期待できる。

カノーバスとダイヤモンド・マルチメディア・システムズは、8MBのメモリー搭載を新たにサポートする「Riva128ZX」搭載カード「ZXR128A GTS」と「Viper V330 8MB」を出展。従来までのRiva128より上の解像度(1920×1200ドット、16ビットカラー)をサポートするカードとして、どちらも7月中旬に発売される。

なお、今回このページで紹介したすべてのビデオカードの性能については、Play Online10月号の特集の中でテストする予定なので、その記事を見て確認してほしい。



Millennium G200

標準で8MBのメモリーを駆使し、最大16MBまで増設可能。AGPの2×モードをサポートしており、従来までMatrox製品が得意としていた3Dアクセラレーション機能を大幅に強化した。



Terminator BEAST

Intel740に繋つてを日頃にかけてSavage3Dを搭載。ボードの価格は1万9800円で、8月上旬に発売される。



ZXR128A GTS



XPRT@PLAY 98

テレビへの映写出力が可能なXPRT@PLAY 98 (AGP版)が2万2800円、機能を絞って価格を抑えたXPRT 98版が1万5800円(AGP版)で、どちらも7月末に発売される。



Viper V330 8MB

カノーバスのZXR128はAGP版とPCI版の両方を製品化。一方、ダイヤモンド・マルチメディアのViper V330 8MBはPCI版のみで、AGP版はパソコン組み込み(GEM)向けに供給される。

で見つけた注目アイテム

Windows 98の発売によって、 いよいよ本格導入が始まるUSB

USBは、これまで対応機器とドライバが入手できなかったため、一般ユーザーの間ではほとんど使われてこなかったが、USBを正式にサポートするWindows 98発売のタイミングに合わせ、Expoでは多くのUSB機器が展示されていた。

マイクロソフトは、USB対応「SideWinder Precision Pro USB」を参考出品。一見、従来製品にUSBコネクタをつけただけのものだが、ジョイスティックの定番であるだけに、発売が待ちどおしい。

松下電器産業とローランドは、デジタル音声信号をデジタルのままスピーカーへ伝送可能な、USB対応スピーカーを出展。従来は、サウンドカード経由でアナログ変換してスピーカーに信号を伝えていたが、USBを使えばマザーボードから直接スピーカーに信号が伝えられるため、ケーブル内での信号劣化がなく、高音質のサウンドが楽しめる。



Microsoft SideWinder Precision Pro USB



USB対応ドライビングホイール

日本有数のドライビングゲーム向けコントローラー、アスキー「ルバー」シリーズのホイールがイベント会場にあるため、プレイ中に、ハンドルから手を放す必要はない。

ゲームファンの注目を集めたK6-2 333MHz搭載機もいよいよ店頭デビュー

展示会場でひときり注目を集めていたのが、日本AMDのK6-2プロセッサであった。ブース内では、K6-2を搭載したショップブランドパソコンとK6-2をサポートするマザーボードを多数展示。参考出展ながら、K6-2 300MHzを搭載した「Aptiva K6-2 300」(日本アイ・ビー・エム製)も姿を見せていた。

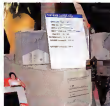
ツートップのブースでは、95MHzという特殊なベースクロックを採用したK6-2 333MHz搭載機が展示されていた。95MHzに対応したマザーボードの出荷が開始されていないため、会場では、オーバークロックの

350MHz(100MHz×3.5倍)で動作させていたが、登場が遅れていた333MHzのK6-2マシンが、ようやく店頭でも入手できるようになる。

マイクロソフトのブースの中では、セガのDreamcastの姿を見ることができた。「マイクロソフトに頼まれて出展した」とのことだが、Windows CE搭載製品の展示コーナーの中でいちばんの注目を集めていた。Dreamcast本体の前面には新たに、「Powered by Microsoft Windows CE」のロゴが貼り付けられており、「11月出荷予定の製品にもプリントされる」ようだ。



K6-2で注目を集めた日本AMDのブース



VIP-K6 II 333/ALS/sp

ツートップが参考出品したK6-2 333MHz搭載機/3D Blaster Voodoo2 12MB/標準搭載した発売のゲームマシンだ



GLASSTRON for PC

600×600ドットでフルカラー表示が可能なソニーのヘッドマウントディスプレイ(参考出品)。3Dインテリジェントな画面でゲームが楽しめる

インターネット接続回線の選択肢として CATVが急浮上 常時接続環境が月々5,200円で可能に ISDNを超える高速性と魅力的なWEBコンテンツ 電話代もかからないCATVインターネット

ISDNやOCNなど、従来では考えられなかった高速通信サービスがたくさん登場している現在、さらにもう一つの選択肢が増えそうだ。月々5,200円以上で、14.3Mbpsの高速サービスが常時接続で得られるCATVは、ネットワークゲーマーにとっても魅力的なサービスだ。今回は、いち早くサービスを開始した東急ケーブルテレビジョンに焦点を当て、CATVの魅力とメリットをレポートする。

CATV網をインターネット回線へ 広げる可能性と魅力

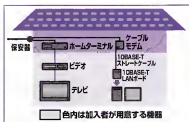
表5月10日、渋谷のBunkamuraオーチャードホールにて、クロスビームプライベートショウ '98が開催された。このイベントでは、CATVの回線をインターネット接続に使用することによって具体的にどのようなことが可能になるのか、またどのようなサービスが提供されるのかなどについて、東急ケーブルテレビジョンのシステムを実例に、プレゼンテーションとデモンストレーションが行われた。

CATVの回線をインターネット接続に使うためには、加入者側にケーブルモデムが必要となる。CATV局から配信されるケーブルをケーブルモデムに接続し、ケーブルモデムからパソコンへはEthernet LANカード(10BASE-Tツイストペアケーブル)を通して接続する。CATV局から配信される番組を見るためのテレビは、これとは別にホームターミナルを通してテレビ、またはビデオに接続する。

気になるのはコストだが、CATVの回線をインターネット接続にのみ利用する場合だと、月々の利用料金は5,200円(多チャンネルサービスも利用する場合は月額7,000円)。さらに加入料(2~3万円)



今回紹介されたケーブルモデムはTera wordのTera Cable Modem。CATV線を通じて、10BASE-Tのイーサネットケーブルと接続し、14Mbpsの双方向同時通信の伝送速度を実現するという



CATV-インターネットを利用するには、まず加入者の居住エリアのCATVに加入し、契約工事をしてもらう。また、CATVで、インターネット接続サービスが可能な場合、加入料は必要ない。配信されるケーブルを自分の家のケーブルモデム、LANカードを接続した上で、パソコンへ接続する。

料金表

月次定期制	フルサービス利用者	インターネットのみ利用者
基本料	3,800円	5,200円
多チャンネルサービス	3,800円	
合計	7,600円	5,200円
加入時の料金		
加入料	無料	1万8,000円~
CATV未加入者	2万円~	2万1,000円~
連日多チャンネルの同時加入	3万円~	2万4,000円~

や、工事費(2万1,000円~)がかかる。インターネットに常時接続であることに加え、高速な通信環境が手に入られる上、電話代がまったくかからないことを考慮すれば、十分検討に値する金額だと考えよう(料金表を参照)。

さらに、当日はCATV回線でも利用できることができないWEBコンテンツのサービスも発表された。その名も「WebPlus+」(ウェブプラス)。例えば、映画の予告編などの動画が毎月30本以上掲載される。株式会社キヤコ・コミュニケーションズ提供のビデオ・オン・デマンドWEB。このWEBでは、CATV回線の高速性を生かしたハイクオリティな動画(200kbps必須)が、手軽に、そして快適に鑑賞できるのだ。WebPlus+のコンテンツは、ほかにもビルボードTop100の試聴サービスや、ゲームソフトのダウンロード、自動車の中を360°見渡すことができるバーチャル試乗会など、現在七つがあり、今後さらに増えるというのだ。

まさにLAN対戦並みのスムーズさ CATV回線の威力に圧倒される

本誌にとって最も興味深かった内容は、「CATVインターネットでお話ししようオンラインゲームの魅力」と題されたプログラム、デモンストレーションとして、実際にCATVの回線を使った対戦が行われた。

CATV回線に接続された会場のパソコン3台でKALIが立ち上げられ、KALI上のサーバーに次々と各パソコンのプレイヤーが入ってくる。QUAKEのメインメニューがスクリーンに大写しにされ、対戦が開始された。会場の前面に設置されているメインスクリーンと、会場わきにあるパソコンのディスプレイに表示されるゲーム画面の動きは、非常にスムーズだ。LANでの対戦を見ているような感じがする。しばらくQUAKEのマルチプレイが繰り返されたが、ゲーム中の動きは一定してスムーズだった。QUAKEの対戦が終了すると、次にHEXEN IIのマルチプレイ対戦が開始された。HEXEN IIの対戦でも、QUAKEのときと同様に動きは滑らかだ。動画処理が重くなる場面は見られない。

対戦のデモンストレーションが終了すると、HEXEN IIのデモ版をインターネット上から実際にダウンロードするデモンストレーションが行われる。14.6MBの容量データのダウンロードが、なんと10秒ちょっとで終わってしまった。CATV回線の高速性に圧倒される。

こんなCATV回線にも欠点がないわけではない。CATVの場合では、太い回線は多く人で共有して使用するため、使用する人数によって回線の通信速度は変化してしまう。ISDNなどの場合だと、個人で一つの回線を保有し、安定した通信速度が提供されるのに比べ、CATV回線の通信速度は、ユーザー数によって速度が変化してしまう。

また、UOPプロトコルの問題もある。CATV局がUOPプロトコルを過剰に設定しているため、UOPが必須なbattle.netなどの一部のサーバーに接続できない。今回の東急ケーブルテレビジョンの場合でも、セキュリティ上の問題から、現状ではUOPプロトコルを過剰に設定しているという。

これらのデメリットも考慮に入れた上で、CATV回線をインターネット接続の一つの選択肢としてとらえるべきだろう。

バーチャルワールドPAW 開発者インタビュー

仮想社会でのコミュニケーションを実現するPAW ピースフルでキュートな世界はいかにして実現されたのか

海外製ネットワークゲームの多い現状では、英語でのコミュニケーションに違和感を感じてしまつて、いまいちのめりこむことができない……。そんな思いを感じる人は多いのではないだろうか。そんな中、日本製のネットワークゲーム誕生の兆しを知らせるニュースが、あちこちで聞かれるようになってきた。今月号からは、こうした日本製のネットワークゲームに関連する国内のニュースに焦点を当て、随時各メーカーに取材していく。今回は、日本語でのコミュニケーションが可能な、3Dの仮想世界「PAW」を取り上げる。ソニー(株)プラットフォームソフトウェア開発(PSD)センターの開発者の方に取材を行った。

PAWとは何か その能力はどこにあるのか



PSDセンター ユーザーインタ
ーフェイス開発部
主任研究員の松田 一彦さん。
PAWでは、企画・開発・監
修・マーケティング・システム
・アーキテクチャーデザイン・プ
ログラミングを担当。

「マルチユーザーの、オンラインのコミュニケーションメディアという位置付けで、とらえていただければいいと思います」開発者である、ユーザーインターフェイス開発部の松田氏は、(PAWについて)そう説明する。

PAWとは、Personal Agent Worldの略。オンライン上のPAWの仮想世界には、仮想動物(パーソナルエージェント:ユーザーのペットのような存在)たちが生活している。エージェントは、少しだけ人間の間で生活する。犬、猫、鳥、魚、昆虫、爬虫類など、ユーザーの発言や行動に対して、言葉や動作で反応する。また、エージェントは、ほかのユーザー(飼い主)との交流の媒介になってくれたりもするのだ。

四季の風景の変化や季節ごとのイベントなど、PAWの世界の魅力は多い。しかし、最も大きな魅力は、オンライン上でのコミュニケーションにある。チャットやメールの機能(PAWの)クライアントソフトに搭載されている、PAWの世界の主人として、ほかの住人とコミュニケーションができるのだ。現実世界の自分とは違う人物として、他人とのコミュニケーションが可能となるのである。

「インターネットメールを使用すると、メールアドレスなどからプライベートな部分が明らかになってしまう。交流しにくくなってしまうということが考えられます。仮想世界の中での意と僕という関係性をキープさせたかったのだ。(PAWの世界だけの)メール機能を備えました」

このようなユーザーインターフェイス開発部の両氏の言葉からも分かるように、PAWの世界においては、コミュニケーションが比較的にのびのびと開かれたりしている。他者との世界観やキュートなエージェントたちの影響以外にも、こうした開発者側の配慮に支えられている部分もあるのだ。



ユーザーのPAWの世界での活動。「PAW」では、ほかのユーザーと交流し、チャットやメールで交流ができる。メールでのやり取りをする際には、自分の顔のカードを互に見せあうことなくできる。

インターネット上の共有仮想空間の 実現を目指して

「もともと「バーチャルソサエティプロジェクト」という研究プロジェクトがありまして、バーチャルなソサエティ(社会)を作るための「環境」をわれわれが作っていく、というのが基本的なコンセプトなんです。そういった仮想社会を作り出すためのソフトウェアプラットフォームを作り出すということ、そこから国際標準を作り出すという考えが(PAW開発の原点として)ありました」

こうした経緯から、PAWの仮想世界を実現できるソフトウェアプラットフォームの開発が進められた。

PAWを実現するのは、VRMLとCommunityPlaceシステムだ。VRML(Virtual Reality Modeling Language)とは、インターネット上の3D空間を表現するための国際標準。

CommunityPlaceシステムと呼ばれるソフトウェアスイート(集合体)は、ブラウザ、サーバー、オースリングツール、ライブラリーが、それぞれ共有仮想世界を実現するために機能している。具体的に言えば、これらのソフトウェアは、VRMLによって作られたオンライン上の3D空間において、ユーザー同士がお互いの姿や動きを確認できるようにしたり、それぞれの視点から同じ対象物を見ることができるようになる。つまり、オンライン上の仮想世界でのコミュニケーションの前提となる、仮想のリアリティを実現しているのである。

プロバイダーや衛星通信で PAWのサービスが展開される計画も

現在のPAWは、ソニーPSDセンターのサーバーにて、無料で参加できる(1000人まで参加できるものが2台ある)。ソフトは、PAWのホームページ(<http://www.so-net.ne.jp/paw/index-j.html>)からダウンロードが可能だ(今月号の付録CD-ROMにも収録されている)。

だが、これは仮想世界の実用化テストという意味で展開されていたものであり、いずれ現在のサービスは終了する予定だ。ただ、今後ユーザーからの要望が多ければ、現在のサービスの延長なども検討しているという。ちなみに、9来月のサービス終了時には、エンディングを用意されているらしい。

また、今後は各プロバイダーでのPAWのシステムを使ったサービスの計画や、衛星通信のトラフィックでデータ通信を行い、テレビ上でPAWのサービスを実現したりする計画もあるという。PAWの計画に関しては、「イベントの追加や、エージェントの教育などを、ユーザー側から行えるようにしたい」(松田氏)といった、新たなアイデアがいろいろあるようだ。

インタビュの終盤には、本誌とのコラボレーションとして、PAWワールドでのイベントを開催する企画が生まれた(参加方法などの詳細については、p.096参照)。PAWの可能性は、広がっている。未経験者には、今のうちにPAWのバーチャルワールドを体験しておいたほうがいい。



Dreamcast 定点観測

Dreamcast イン

気になるDreamcastでのネットワークゲーム

ネットワーク機能を標準で持つ初のコンシューマー機「Dreamcast」を定点観測するこの連載。第1回目は、Dreamcastにおけるネットワークゲームの方向性について、6人の方々に話してもらった。話の内容は、今後の動きに関する重要な示唆に富んでいる。コンシューマー機におけるネットワークゲームの予想図を行間からつかみ取ってほしい。

文/横野佐知子

未経験者でも入りこみやすいネットワークゲームを



浅井敬典氏

セガ・エンタープライゼス
コンシューマソフト事業部
第四CS研究開発部 部長

今回、Dreamcastにおけるネットワークゲームの可能性について話してくれたのは、セガ・エンタープライゼスの浅井敬典氏、アスキーの高橋義信氏、ドワンゴの川上量生氏、ゲームアープの宮路武氏、マイクロソフトから、ジェームス・スパーン氏と中山謙治氏の6名のキーマンたち。最初に、どのようなネットワークゲームが出てくるのかについて聞いた。

パソコンでネットワークゲーム開発経験のある浅井氏は、次のように語る。

「Dreamcastのユーザー層は、ネットワークゲームのみならずインターネット未経験者が多数いることが前提となるので、まづイン

ターネットに接続してもらうための工夫が必要です。セガでは、対戦相手探しシステムも考えています。ネットワークゲームにはいろいろな可能性があり、それを検討しています。よりよい方法はないかと模索しており、当然その中に対戦システムも含まれます。私、私が考えているのはDirectPlay方

式。これなら方式の違いはあっても、何とかなるのではと思っています」

DirectPlayとは、DirectXに含まれるマルチプレイヤーのAPIの総称。ゲーム中のメッセージの送受信、チャット、全プレイヤー間のゲーム状態の維持などを可能にする。もちろん、DirectPlayに対応するゲームでは、サタンのXBANDのような通信形式（対戦相手をサーバー上で探し、決まれば対戦者のモデム同士を接続する）も可能になる。しかし、それよりも興味深いのが、より簡単にインターネットに接続できる仕組みのこた。ネットワーク未経験者にプロバイダーへのサインアップやダイヤルアップなどを、どのようにさせるのが非常に気になる。パッドのボタン操作だけでこれらが可能になるのであれば、ネットワークゲームが本格的に浸透する日も近いだろう。



高橋義信氏

アスキー
ネットワークエンタテインメント
編集室

まったく新しい切り口で今までに無い遊び方を提供

もちろん、新しいタイトルの新機も進んでいる。[LOGIN]誌の編集長を経て、現在Dreamcastのソフト制作に関わる高橋氏は、ゲームとツールの中間のようなコミュニケーション重視型のソフトを開発中だと言う。

「私が作っているのは、コミュニケーションをとりながら、今までとは違った遊び方ができるソフトです。従来のアプリケーションがネットワーク対応になって、データをやりとりし、それを収集して楽しむタイプのものを考えています。日本の場合は、こういった新しいビジネスモデルを作っていないと、単にネットワーク対応のゲームを売り、インフラの部分で課金して利益を生み出すのは至難の業だと思うんですよ。ですので、対戦ゲームやコミュニケーションツールなど、いろいろ試していい部分ミックスしたもののができればいいと思っています」

パソコンを使いこなし、海外サーバーでマルチプレイを楽しむ本誌読者にはピンとこないかもしれないが、Dreamcastはコンシューマー機。ユーザー層は幅広いが、そのほとんどがネットワークゲームの未経験者であろう。それゆえ、いかにしてユーザーをネットワークに接続させ、そこでしか楽しめないコンテンツを提供しつづけるかが重要なポイントになってくる。



WINDOWS WORLD EXPO(Tokyo 96)で公開された、Dreamcastのモックアップ。発売される製品では、変更点があるそうだが、一つは、Dreamcast本体上側のコンパイルキー。発売される製品でも、ワンパッド(本体上部にある三角形のボタン)で、自動的に変更されることになる。二つ目は、コンパイルキーのスタートボタン。今回の展示機では無いが、ボタンが、自動的に三角形のボタンに変更になるそう。しかし、Ultraボタン(本体の横)でスタートボタンにすることも可能だ。

フォメーションセンター の展開を6人のキーマンに聞いた



Dreamcast™

コンシューマー機における ネットワークゲーム の可能性

日本でネットワークゲームがなかなか普及しない理由は、パソコンの普及率、通信インフラの問題など、さまざまな要因が考えられる。果たして、Dreamcastはこれらの壁を乗り越えられるのだろうか。

マイクロソフトのジェイムス氏は、Dreamcastの通信機能に期待を抱いている。

「アメリカでは約6割の家庭にパソコンがあり、その約50%がインターネットにつながっているの、面白いコンテンツがすでにできています。日本にはまだその土壌がありませんが、コンシューマー機の所有率はアメリカの2倍です。例えば、Dreamcastが3ヵ月に100万台を売り上げたとしても、この購入層の半分が好奇心で接続すれば、50万人が一瞬のうちにネットワークにつながるわけです」

確かに、これが現実のものとなれば、日本のネットワークゲーム界に急激な変化をもたらすことは確実だろう。



ジェイムス・スパーン氏
マイクロソフト
インターネット事業部 Windows CE
マーケティンググループ
プロダクト マネージャー

しかし、ゲーム王国でありながら、ネットワークゲームに関して日本は完全に不出現しているのも事実。対戦ゲーム専用の、ネットワークサービスを提供しているダウンゴの川上氏はこう語る。

「『DOOM』に出会ってネットワークゲームの面白さを知った後、アメリカ製のいろんなゲームをやってみました。今でこそ、『ULTIMA ONLINE』や『DIABLO』を見ると、日本の方が負けてるんじゃないかと思うようになりましたが、当時どのゲームも日本のコンシューマー機（向けのゲーム）には負けてるって印象だったんですね。本来、日本のゲーム会社は非常に高度な技術を持っているわけです。ネットワークゲ



川上 順生氏
ダウンゴ 代表取締役

高橋義徳氏が構想する新ソフトのビジョンに迫る

私が考えているコミュニケーション型のゲームとは、トレーディングカード的な要素を持ったソフトです。具体的なタイトル名はまだ決まいませんが、要約すると住所録がアプリケーションになったものなんです。住所録にだれかを登録すると、ある動物をモチーフにしたキャラクターが生まれるという形なのですが、それぞれの動物は同じものが一つとない、ユニークなデータとなります。だから、その動物を好きになることで、だれから（データが）来たのかはすぐ分かるし、そのキャラクターを育成させる要素も持たせます。

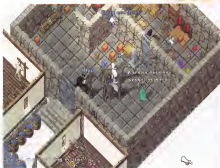
このソフトは、ビジュアルメモリ(Dreamcastの専用PDA)での交換が基本。最初は、クラスの友人たちとデータ交換を始めるのが自然でしょう。ただ、ネットワークでないと作れない、特化したキャラクターを設定することで、ユーザーをオンラインに引き込みたい。中学生から20代を中心、今までインターネットそのものや、インターネットのメール機能を使ったことのない層をターゲットに、ネットワークコミュニケーションの楽しさを知ってもらえるきっかけとなるソフトを制作したいと思っています。



PDAは、小型で携帯性に優れているため、データの交換や登録を行うことが可能です。しかし、オンライン上のデータの交換は、PDAによる物理的なやり取りによる人数と時間の制約が、オンラインでできるだろう。オンラインでのデータのやり取りを選択するユーザーが増えていけば、Dreamcastのネットワーク機能を活用するユーザーの比率も増えてくることになる。



高橋氏は有名なポスターアート、メールの交換機能の紹介、色紙が描けるペイントやそれを送るという部分。高橋氏は15歳の時、メールで友達とコミュニケーションをした。その経験が、高橋氏の夢を育み、高橋氏が考えているゲーム、メールのPDAでの交換を通して、オンライン上でコミュニケーションの楽しさを知ってもらえる。高橋氏が考えているゲームは、高橋氏と高橋氏の夢を育み、高橋氏が考えているゲーム、メールのPDAでの交換を通して、オンライン上でコミュニケーションの楽しさを知ってもらえる。



ULTIMA ONLINEとDIABLO。この二つのゲームによって、ネットワークゲームの魅力に開眼した読者も多いだろう。それ以外のネットワークゲームは、従来のゲームでは味わうことのできなかった、新しい楽しさを持つていたと見える。もちろん、その新しい楽しさとは、マルチプレイによってもたらされたものである。



宮路武氏
ゲームアーツ 取締役
開発部長

ームに関しては、確かにアメリカに遅れていると思いますが、Dreamcast発売をきっかけに、そろそろ日本も(ネットワークゲームの本格的な開発を)やらなくてはいけな時期に来ているのではないかと思います」

「アメリカ(のパソコンゲーム)市場だと、オンラインで遊べないゲームはつまらないと思われる傾向まで出てきている」と、ジェームス氏の語る海外のゲーム市場のことを考えても、確かに日本のネットワークゲーム環境は遅れている。クリエイターの立場として、ネットワークゲーム制作の難しさを語るのは「グランディア」などのヒット作で知られる宮路氏だ。宮路氏自身は8年前からネットワークゲームに着手しているという。

「今、ネットワークビジネスでいちばん難しいのは、ネットワークに入ると何が面白いのか、どのように楽しめるのかが伝わらないことなんです。ULTIMA ONLINEは面白い。ただ、その面白さはプレイしない人には分からないですね。だからこそ、より楽しさが具体的にイメージしやすいものを、クリエイターとしては考えなければと思っています。ただ、サーバー関係のプログラムやテクニクがありますから、その部分までどのようにサポートしていたかかというのも重要になってくるでしょう」。

マルチプレイ時のコストはいったいどうなるのか

ユーザーとして気になるのがコストに関する情報だ。XBANDのときは、決して安いとは言えなかったゲームプレイ料金(電話料金に加えて、1ゲームごとに課金される)。Dreamcastの場合はどうなるのだろうか。

「課金するかどうかは、まだ決まっていません。でも、ユーザーがつかずやすすることが重要ですね。まっ、できるだけ負担が少ない方法を考えています。課金するとしても、ユーザーが納得してもらえない内容のサービ

を提供したいですね」(浅井氏)。課金が行われたとしても、それほどの障害にはならないだろうという意見が多かったのも確かだ。

「携帯電話やPHSだって、ここまで普及すると、みんな高いお金を払って持つようになる。オンラインゲームも同じで、面白ければみんなやります。ただ、そういう環境にどう持っていくかが問題でしょう」(川上氏)や、「基本的にゲーム料金を課金することには反対ですが、電話料金が多少かかっても、面白ければ障害にはならないと思います」(高橋氏)の意見が印象的だった。

いずれにしろ、従来のネットワークゲームとは違った形で、Dreamcastのコンテンツが登場することは間違いない。例えば、ゲーム開始前やブレ

これだけは聞いておきたい Dreamcastに関する疑問

疑問1 なぜUSBが採用されなかったのか?

Dreamcastの背面には、拡張用にさまざまなコネクタが付けられている。そのなかでキーボードなどの周辺機器が接続されるコネクタには、USBではなく、あまり一般的なないメイトリクスが使用されている。接続コネクタの規格がUSBであれば、パソコン用に発売されているUSBキーボードを利用できるのだが……。Dreamcastでは高価なユーザーがいることから、キーボードを必要としないソフトが主流になると考えられる。とは言い、セガ・サターンでも別売のキーボードが存在し、Dreamcastでもオプションで発売される可能性が十分考えられるのに、USB規格が採用されなかったのはなぜなのだろうか。

「コンシューマ機は、パソコンと違って必ずゲームが動く、必ずオンラインに接続できるといった「確実性」が強く求められます。ですから、最初から保証されたスタンダードが必要となる。パソコンユーザーを引き込もうとか互換性を果たせようとする、都合になるだけ(動作が)不安定になってしまいうですね。それ(安定した動作を持たせること)がメイトリクスを使用した大きな理由です」

疑問2 パソコンユーザーとのマルチプレイは可能か?

対戦プレイであれ、多人数参画型ゲームであれ、パソコンユーザーとDreamcastユーザーは、同じタイトルのネットワークゲームをオンライン上で

イ中でのコミュニケーション。Dreamcastにはキーボードが標準で付属されていない。パソコンでのネットワークゲームを楽しんでいるユーザーの視点から見れば、キーボードの存在は必須であるように思われるが、この辺りの問題はどのようにクリアされるのか。

「アプリケーション次第だと思っています。[こんにちは]と言うボタンを付けたりすることで、ある程度のコミュニケーションは図れるし、それが面白くなるかどうかは内容次第だと思うんですよ」(高橋氏)。

「6歳から60歳まで、とコンシューマー機はユーザーの幅が広い。彼らの中にはキーボードアレルギーの人も結構いると思うんです。それなら携帯電話と同じ入力形式にするくらいの方が、みんな慣れている分だけいいのではないかと。キーボードを使うのだったら、マイク付けて音声送るとか、カメラ付けて映像送るとか、スキャナーを付けて手書きの手紙を電子メールにして送るほうが、よほど分かりやすいですよ。パソコンでのコミュニケーションとは違うやり方が、Dreamcastにはあるだろうと思っています。それより、イベントなども含めて、どうやってそのコミュニティを盛り上げていくのか。みんなが興味を持てるような環境作りが、ノウハウであり勝負だという気がします」と言う宮路氏の発言もあった。

本体発売直後から多数のユーザーが接続する可能性のあるDreamcast。GUI一つとっても、従来のパソコンのインターフェースとは、がらりと様相を変える可能性が大きい。中山氏はパソコン用ゲームのマーケティングに携わっているが、Dreamcastが国内にネットワークゲーム旋風を巻き起こすことを期待しているという。

「パソコンとコンシューマー機の違いは、キーボードの有無、ネットワークにアクセスできるかどうか、大きなストレージ(記憶装置)が付いているかど

うかの3点です。この3点は今までのコンシューマーにできなかったことで、だからこそパソコンはその特徴を生かすことを考えていたわけです。しかし、Dreamcastの登場で、パソコンはネットワークという部分が優遇されてしまう。だけど、私は共存できるのではないかと考えています。Dreamcastの成功でみんながネットワークに親しんでくれば、ユーザーがDreamcastを卒業したときにパソコンゲームに來てくれるのではないかと、私は大きな希望を持っています。ネットワークゲームのすそ野が広がれば、Dreamcastのみならず、パソコンゲームも活性化されるのは自然の流れだろう。

今後は、残念ながら具体的なゲームタイトルや、サーバー設置の詳細な計画については話を聞くことができなかった。それらについては、次号以降でさらに深く追求していきたい。ネットワークゲームの可能性はとてつもなく大きく、すでにパソコンゲームの領域では開花している。日本のコンシューマーならではの、マルチプレイの可能性を生かした、新しい楽しみを提供するゲームの到来に期待しよう。



中山康治氏
マイクロソフト
パーソナルシステム事業部
コンシューマ製品部 部長

一緒にプレイすることができるのか。

「パソコンはスペックが一定ではありません。同じ製品を使っているのに、ドライバのバージョンによってゲームのパフォーマンスも変わります。ということは、パソコン側から選られてくるバケットのタイミングなどは千差万別になるわけです。しかし、コンシューマー機のように、同じプラットフォームならその辺はすべて統一できます。この両者の両面を取ってサーバーを設置するのは、現状では難しいでしょう」

疑問3 ネットワークゲームも移植が容易になったのか?

Windows CEをOSに使用することで、パソコン用ゲームの移植が簡単に変わったことだが、ネットワークゲームに同じことが言えるのだろうか。

「ゲーム内容はもちろん、サーバー側の対応にしても、新しいものをから作る必要がないので、移植は非常にしやすい環境です。もちろん、それなりに手間はかかるのですが、従来の比べると短い時間で済むでしょう。パソコン版の発売と同時に、タイミン的にそんなにずれない時期に出せると言えます」



Dreamcastの前身部にWindows CEのロゴが印刷されていることになった。また、Dreamcastの起動画面にもWindows CEのロゴが表示されることになった(写真はイメージ画像)。Windows CEがOSとして搭載されることによって、Windowsのゲームエンジンにも利用可能なツールで、Dreamcast版のゲームを開発することが可能となる。当然、Dreamcastのゲームは、Windows2000のパソコンに移植されたり、その逆も比較的容易になるわけだ。



Windowsのパソコンでプレイできるゲームから、Dreamcastで遊べる目もそう遠くはない。果たして、どのようなタイトルがパソコンから移植されるのだろうか。まずはマイクロソフトの「Overlord」と「Monster Truck Madness2」。

国内外の売れ行きが一目でわかる

パソコンゲーム売り上げ

フィファ:ロードトゥワールドカップ 98

ワールドカップで日本が熱くなっていったころ、FIFAおよびワールドカップ公認の本タイトルの売れ行きは好調だった。金田利雄氏の解説と小倉泰介氏による実況は、まさにライブ感覚。来戦のワールドカップで番を落としたいサッカーファンの多くが、ゲームの中でアルゼンチンやクロアチアなどの強豪を相手に、再び戦いを挑んだらう。まだゲットしていないプレイヤーは、ゲームでもの興奮をもう一度味わってみて。



1998年6月調べ

1 フィファ:ロードトゥワールドカップ 98

エレクトロニック・アーツ・スクウェア 7,800円
スポーツ
#03-5436-6499



2 イース・エターナル

日本ファルコム 8,800円
RPG
#042-527-6501



イース・エターナル



1作目の発売から10年以上経ち、今でも相変わらずの多い「イース」出陣。魅力あるキャラクターと

ストーリーで人気を博した、伝説的ゲームソフトのWindows版だ。今まで以上に洗練されたシナリオ、最新の画面エフェクトとサウンドには、ファンならずとも引き込まれる。なお、開発者を基として楽しめる「イース・メモリー」用の直読プログラムが、日本ファルコムのホームページからダウンロードできる。

3 SHOCK PRICE 500 麻雀

SME・インターメディア 500円
テーブルゲーム
#03-3566-5791



デュロック ダイノソアハンター

アメリカコミックをベースにした3Dアクションシューティングゲーム「デュロック ダイノソアハンター」がランクイン。プレイヤーは主人公「デュロック」となり、「ロストランド」と呼ばれる世界の中で、敵を倒しながらゴールを目指す。単なるシューティングにとどまらず、アイテムを集めて伝説の民衆を救い出すといった、RPG的要素も盛り込まれたゲームだ。



4 ザ・ファミレス〜あの街を独占せよ〜

マスターピース 7,800円
シミュレーション
#0422-21-4927



5 フライトシミュレーター98

マイクロソフト オープン
フライトシミュレーター
#03-5454-2300



6 三国志VI

光栄 1万3,800円
シミュレーション
#045-561-6881



7 MIGHT AND MAGIC VI ~THE MANDATE OF HEAVEN~

イマジニア 9,800円
RPG
#03-3343-6900



8 SHOCK PRICE 500 花札

SME・インターメディア 500円
テーブルゲーム
#03-3566-5791



9 SHOCK PRICE 500 リバーシ

SME・インターメディア 500円
テーブルゲーム
#03-3566-5791



10 デュロック ダイノソアハンター

アクレイムジャパン 6,800円
3Dシューティング
#03-5467-1516



■協力ショップ■

OVERTOP(☎03-3255-3443)、さくらパソコンOA館(☎03-5289-3030)、T ZONE神戸三宮店(☎078-331-2070)、パルテック則田店(☎0427-29-5651)、ピンクパソコン館本店(☎03-5856-1111)
協力ショップからいただいたデータを元に、編集部で集計してランキングを作成しました

ネットワーク商店 ネットワーク商店 ネットワーク商店

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキングだ。ネットワークゲーム先進国アメリカからのホットな情報は、これからの日本の動向を探る上でも注目したい。今月は、アメリカのランキングで、「UNREAL」が発売直後に上位ランキング。今後の動きに注目したい。

U S A

May 1998

1 STARCRAFT

Blizzard Entertainment社
\$54.95



2 UNREAL

GT Interactive社
\$54.99



3 DEER HUNTER

GT Interactive社
\$19.99



4 TITANIC: ADVENTURE OUT OF TIME

Cyberflix社
\$42.95



5 MYST

Broderbund社
\$29.95



6 MIGHT AND MAGIC VI ~THE MANDATE OF HEAVEN~

The 3DO Company社
\$49.95



7 CABELA'S BIG GAME HUNTER

Head Games Publishing社
\$24.99



8 ARMY MEN

The 3DO Company社
\$39.95



9 STAR WARS REBELLION

LucasArts社
\$49.95



10 Flight Simulator 98

Microsoft
\$49.95



UNREAL

QUAKEクリアと続いでリリースされた3Dシューティング「UNREAL」が、発売直後2位にランクイン。AIによるモンスターの自然な動きや、3Dエンジンを搭載した話題なビジュアルは、ほかのゲームを圧倒するほど。



ARMY MEN



おもちゃのアーミー人形が主役となり、画面の中を動き回るユニークな戦略シミュレーションゲーム。登場

するキャラクターや敵軍は、すべてプラスチック製のミニチュアという設定。BB弾で押しつけられたり、旗で動かされたり、攻撃を受けると血を流すすに襲われていくのがなかなか新鮮だ。アメリカ人にとっては、ノスタルジーを感じるところが愛されたのだろう。

World Charts Foundation

(6月23日~25日)

- 1 STARCRAFT
- 2 MIGHT AND MAGIC - THE MANDATE OF HEAVEN -
- 3 TOTAL ANNIHILATION
- 4 UNREAL
- 5 BATTLEZONE
- 6 QUAKE
- 7 FALLOUT
- 8 Age of Empires
- 9 THE CURSE OF MONKEY ISLAND
- 10 HEROES OF MIGHT AND MAGIC II

資料提供: PC Data (<http://www.pcdata.com>)

For more info, please call: (703) 435-1245 or write to: 11250 Regentpark Dr., Suite 204, Reston, VA 20147

PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米500以上のソフトウェアの売り上げデータをもとに毎月の販売動向を把握。アメリカに於けるソフトウェア市場の分析をかねて、企業間の売り上げ競争を促進しています。

資料提供: World Charts Foundation
(www.worldcharts.org/)

インターネットを軸とした世界最大の人工知能データベースの調査を毎日行っている。世界最大のデータベースに基いた調査で、パソコンゲームタイトルのほか、娯楽の関連したジャンルのTOP100の順位決定される。

ネットワークゲーマー必見

今月の気になるプライス

調査項目	メーカー	モデル	定価	上限	下限	平均
T A	NEC	AtermiT50DSU	3万9,800円	2万7,000円	2万2,600円	2万4,800円
		AtermiT65DSU	4万7,800円	3万2,800円	3万2,800円	3万2,800円
		AtermiT65EX/D	4万2,800円	4万1,800円	3万1,800円	3万6,800円
	ソニー	STA-128DSU	4万6,800円	3万2,000円	2万9,000円	3万500円
	オムロン	MT128B II-D	3万4,800円	3万4,800円	2万3,800円	2万9,300円
	サン電子	TS128JX II/DZ	4万9,800円	3万8,800円	3万4,800円	3万6,800円
ダイヤルアップルーター	富士通	NetVehicle-fx3	6万8,800円	5万4,800円	5万1,800円	5万3,300円
	NTT-TE東京	MN128-SOHO/DSU	6万9,800円	5万1,200円	4万5,000円	4万8,100円
		MN128-R/DSU	5万7,800円	4万2,800円	4万600円	4万1,700円
	セイコー	NS-2480-21	11万8000円	9万8,000円	8万9,000円	9万3,500円
	マイクロ総合研究所	NetGenesis4	オープン	1万9,800円	1万9,800円	1万9,800円
	ヤマハ	RT80i	6万6,800円	5万6,800円	4万9,800円	5万3,300円
CPU	インテル	Pentium II 300MHz	オープン	6万4,000円	4万4,800円	5万4,400円
		Pentium II 333MHz	オープン	7万5,000円	6万9,000円	7万2,000円
		Pentium II 350MHz	オープン	8万5,000円	7万5,000円	8万円
		Pentium II 400MHz	オープン	9万9,800円	9万8,800円	9万9,300円
	AMD	K6-2 266MHz	オープン	1万8,800円	1万6,800円	1万7,800円
		K6-2 300MHz	オープン	2万7,800円	2万5,800円	2万6,800円
		K6-2 333MHz	オープン	3万9,800円	3万2,800円	3万6,300円
サウンドカード	クリエイティブメディア	Sound Blaster PCI64	1万5,800円	1万3,800円	1万2,800円	1万3,300円
		ENSONIQ Audio PCI (バルク)	8,800円	7,900円	5,000円	6,490円
	オンキヨー	SE-70	2万4,800円	2万円	2万円	2万円
	Hanmesoft社	Sound Track 97/PCI	オープン	2万4,800円	2万4,800円	2万4,800円
	ダイアモンド・マルチメディアシステムズ	Monster Sound M80	1万4,800円	1万2,800円	1万1,500円	1万2,150円
		Monster Sound WX200 (並行輸入型)	\$148 (税別)	2万3,800円	2万3,800円	2万3,800円

ソフトウェア

リリーススケジュール

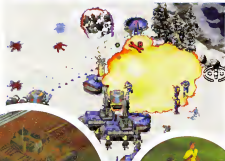
このページでは、パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうか掲載したので、チェックしてほしい。タイトルの前に★が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、色の付いているタイトルは、発売時期に変更があったことを示す。

発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1998年7月24日	★ アップライジング完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-6900	Win 95
1998年7月24日	★ 本地何処何処 巻物何処	ムカロニ・アート・システム	育成	7,800円	03-5436-6499	Win 95
1998年7月24日	星狼の巻物2	アンバランス	格闘	17,800円	03-5283-3625	Win 95
1998年7月25日	★ マイクロソフト・ゴルフ1998年最新版	マイクログソフト	3Dゴルフゲーム	オープン	03-5454-2300	Win 95-NT4.0
1998年7月31日	★ FREESPACE THE GREAT WAR	PSA	3Dシューティング	8,800円	042-525-9501	Win 95-NT4.0
1998年8月7日	★ COMMANCHE GOLD	マイクログソフト	シミュレーション	9,800円	03-3376-8061	Win 95-98
1998年8月21日	★ インペリアルUS日本版	メディアクエスト	シミュレーション	8,800円	03-3222-8639	Win 95
1998年8月21日	★ カードバトル123456789101112131415161718192021222324252627282930313233343536373839404142434445464748495051525354555657585960616263646566676869707172737475767778798081828384858687888990919293949596979899100	メディアクエスト	カードゲーム	5,300円	03-3222-8639	Win 95
1998年8月21日	★ バトルゾーン	アクティベーション・ジャパン	3Dアクション格闘	未定	03-5458-6561	Win 95
1998年8月21日	★ BATTLETECH MECH COMMANDER	メディアクエスト	シミュレーション	8,800円	03-3222-8639	Win 95
1998年8月28日	★ 三国志VBAワーパイクット	光荣	アドオンパック	6,800円	042-561-6861	Win 95-NT4.0
1998年8月上旬	★ WANTED THE WESTERN PACK FOR QUAKE	PSA	3Dアクション	4,200円	042-525-9501	Win 95
1998年8月下旬	★ SIN	PSA	3Dアクション	8,800円	042-525-9501	Win 95
1998年8月	★ ザナト	アンバランス	アクションRPG	3,980円	03-5283-3625	Win 95
1998年8月	★ アルカノード	アンバランス	ブロック崩し	3,980円	03-5458-6561	Win 95
1998年8月17日	★ バルディッシュ	イマジニア	RPG	9,800円	03-3343-6900	Win 95
1998年8月下旬	★ WARFREE03	インターネット・ブログ	リアルタイムストラテジー	未定	03-3288-1363	Win 95-98
1998年9月	★ EBI718セガのサバイバル・バトル・フィールド	セガ・エンタープライゼス	アクション	未定	047-380-6441	Win 95
1998年10月	★ タイムス 1998年10月17日版	ムカロニ・アート・システム	スホーツ	9,800円	03-5436-6499	Win 95
1998年10月	★ 星狼の巻物 Internet	光荣	歴史シミュレーション	7,800円	042-561-6861	Win 95-NT4.0
1998年10月	★ NEED FOR SPEEDIII	ムカロニ・アート・システム	シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95
1998年11月	★ ROAD RASH 3D	ムカロニ・アート・システム	レース	9,800円	03-5436-6499	Win 95
1998年11月	★ FIFA WORLD CUP 98	ムカロニ・アート・システム	スホーツ	7,800円	03-5436-6499	Win 95
1998年11月	★ ULTIMA ASCENSION	ムカロニ・アート・システム	RPG	8,800円	03-5436-6499	Win 95
1998年11月	★ ミスティック ウィーバ	シースウェア	シミュレーションRPG	未定	048-830-0036	Win 95-98
1998年11月	★ 大戦略インターネット対戦版(仮)	システムソフト	戦略シミュレーション	未定	092-752-5264	Win 98
1998年12月	★ 戦艦70001998年最新版(仮)	システムソフト	プロ野球シミュレーション	9,800円	092-752-5264	Win 95
1998年未定	★ ホビージャス サバイビング	ムカロニ・アート・システム	ストラテジー	9,800円	03-5436-6499	Win 95
1998年未定	★ TEAM APACHE	メディアクエスト	3Dフライトシミュレーション	7,800円	03-3222-8639	Win 95
1998年未定	★ ロックマンX4	カプコン	アクション	未定	03-5620-2695	Win 95
1998年未定	★ 金魚一歩の怪盗団 悪魔屋 続々なる巻物	システムソフト	推理アドベンチャーゲーム	8,800円	092-752-5264	Win 95
1998年未定	★ FALCON 4.0 最新版	メディアクエスト	フライトシミュレーター	8,800円	03-3222-8639	Win 95
1998年未定	★ URBAN ASSAULT	マイクログソフト	アクションストラテジー	オープン	03-5454-2300	Win 95-98
1998年未定	★ HALF-LIFE	ソースネクスト	3Dシューティング	未定	03-3551-5900	Win 95-98
1998年未定	★ ゴディアンソング	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-6900	Win 95
1998年未定	★ F-22 RED SEA OPERATION	イマジニア	アドオンパック	未定	03-3343-6900	Win 95
1998年未定	★ THE TOWERII	オープン・ブックス9003	シミュレーション	9,800円	03-5413-1690	Win 95
1998年未定	★ バンファク・コマンドー 日本語版	メディアクエスト	3Dシューティング	8,800円	03-3222-8639	Win 95
1998年未定	★ エネミー・ゼロ	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	未定	047-380-6441	Win 95
1998年未定	★ 戦艦70001998年最新版(仮)	イマジニア	RPG	未定	03-3343-6900	Win 95
1998年未定	★ F-22 TOTAL AIR WAR	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-6900	Win 95
1998年未定	★ 松方興業のワールドフィッシング	メディアクエスト	フィッシング	6,800円	03-3222-8639	Win 95
未定	★ TOTAL DRIVING	イマジニア	レース	未定	03-3343-6900	Win 95
未定	★ SKY-X	サン電子	フライトアドベンチャー	未定	052-562-2265	Win 95

※この情報は1998年6月末現在のものです。

Play Online Exclusive Review

- 038 MOTORHEAD
- 040 DOMINION
- 042 SOLDIERS AT WAR
- 044 上海ダイナシティ
- 045 マイクロソフトゴルフ 1998年版
- 046 PANZER COMMANDER
- 047 SANITARIUM
- 048 ワールドリーグサッカー
- 049 AI将棋3
- 050 セブンス・リージョン 完全日本語版
- 051 マジック・ザ・ギャザリングデュエルズ・オブ・ザ・ブレインズウォーカーズ 完全日本語版



<p>インストール</p> <p>CD-ROMアイコン このアイコンがあるタイトルは、付属CD-ROMに収録されている場合があります。インストールの方法や使い方はp.144以降を参照してください。</p> <p>サーバーアイコン メーカーが対応タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。</p> <p>Information</p> <p>販売元：マイクロソフト 販売元：マイクロソフト株式会社 問い合わせ：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 05-5454-2300</p> <p>価格：オープン OS：Windows 95, Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3</p> <p>CPU：Pentium 300MHz以上 メモリ：Windows 95は16MB以上 Windows NT Workstation 4.0は24MB以上</p> <p>ビデオ：800x600ドット 256色以上 HD容量：50MB以上</p> <p>CD-ROM倍速：4倍速以上</p> <p>サウンド：Sound Blasterと互換性 のあるカード</p> <p>PC/9802準拠：PC-9802 1, NXシリーズで 発売可能</p>	<p>アイコンの見方 アイコンには以下の意味があります。アイコンがカ ラーで示されている場合は対応している、そうで ない場合は対応していないことを表します。</p> <p>CD-ROMアイコン このアイコンがあるタイトルは、付属CD-ROM に収録されている場合があります。インストールの 方法や使い方はp.144以降を参照して ください。</p> <p>サーバーアイコン メーカーが対応タイトルのためのサーバーを用意 していることを表します。</p> <p>Information</p> <p>販売元：マイクロソフト 販売元：マイクロソフト株式会社 問い合わせ：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 05-5454-2300</p> <p>価格：オープン OS：Windows 95, Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3</p> <p>CPU：Pentium 300MHz以上 メモリ：Windows 95は16MB以上 Windows NT Workstation 4.0は24MB以上</p> <p>ビデオ：800x600ドット 256色以上 HD容量：50MB以上</p> <p>CD-ROM倍速：4倍速以上</p> <p>サウンド：Sound Blasterと互換性 のあるカード</p> <p>PC/9802準拠：PC-9802 1, NXシリーズで 発売可能</p>
--	--

00:15:37
TOTAL LAP TIME
00:15:37
BEST LAP TIME
00:00:00



ネットワークアイコン
ネットワーク対応タイトルであることを表します。



近未来レーシングゲーム

MOTORHEAD

近ごろでは、Pentium IIやCeleronなどのハイスベックなCPUが人気。しかし、それら最新のCPUに頼らずとも、快適に遊べるゲームはまだたくさん存在する。ここで紹介する「MOTORHEAD」も、その1本。MMX Pentium 200MHz程度のCPUで、十分過ぎるほどのスピード感を堪能できる。無機質なレース世界が、近未来的な雰囲気を出し出す異色のレースゲームだ。

個性溢れる雰囲気と先進的なデザイン

カーレースを題材にしたゲームは、フォーミュラカーなどの実車をディスプレイ上で再現するような、徹底的なリアル志向に走ったシミュレーターと、“走る”ことの楽しさを目的としたものの2種類に大別される。その分類で言えば、このゲームは後者に属している。

リアルさよりも楽しさを日課するのであれば、登場する車は、現在市販されている車を下手に想起させるものではなく、明らかに“空想の1台”であることを理解させるデザインであるほうがよいのではないだろうか。なぜなら、例えば坂を登り切った瞬間に、あまりのスピードゆえに大きなジャンプをしようといった、過剰とも言える演出を見せたいとしても、それがしらしらしく感じられる“異質な空想”を緩和することができるからだ。

そういったことを、このゲームの製作者たちが実際に意図したのかどうかはともかく、「MOTORHEAD」の画面から受ける“冷たい無機質な感じ”は、ほかのゲームでは味わうことができない。登場する車のデザインと画面作りにも、その個性は現れている。舞台となるのは近未来の世界らしく、登場する車は、まるでシンド・ミードが考案したような、あるいはモーターショーに各メーカーから参考出品されるコンセプトカーのような、先制的なフォルムをしているのだ。

グラフィック表現能力が向上した現在のパソコン環境では、リアルな景観の風景を描くことなど造作もない。事実、公道を舞台にしたレースゲームの多くにおいて、コースわきの土、周辺の樹木、建物の質感などを、実写の映像に極力近づけようというグラフィック表現がなされている。そういった映像はどことなく“暖かさ”を感じさせるのだと、MOTORHEADの画面を見て思う。このゲームでも、風景としての土などが登場しないわけではない。ただ、その表現などは、徹底的にやらないと思えないほど、そっけない。このそっけなきが無機質な冷たい印象を与え、筆者の目には新鮮に映るのだ。



車のデザインだけでなく、コースわきの風景にも近未来的なデザインが随所に現れる。高速で走っていてしまうので写しにくいが、細部まで描き込まれていて、なかなか美しい。



最速のPentium IIは不要 MMXでも高速に動作

見た目にそっけなく感じられるものの、その中身はと言えば、これがなかなか良くできたレースゲームなのである。今となっては一世代前のCPUであるMMX Pentiumでも高速に動作し、スピード感には十分に味わうことができる。使う車にもよるが、キーボードでもきちんとドリフトを制御することが可能であり、心地よく遊べる点も評価したい。

ただ、気になったのが、障害物に衝突したときの処理。中央分離帯のような地形に真正面からぶつかったと、たとえどんなスピードで走っていたようにも、一瞬で止まってしまうのだ。これがいまだと不自然で感じられてはならない。いや、なにも車体が爆発してほしいとか、選手に壊れてほしいと言っているわけではなく、例えばもっと慣性の効いた弾かれた方をしてもらいたいのではないか、と思うのだ。



ハンパリングはカーンルナーでも普通に現れた。ブレーキを踏まなければ、勝手にカーブを曲がることもできる。

高速で走っている最中に、突然とコース中央に現れる障害物(ク)や中央分離帯。運転が急に難しくなるような仕掛けもある。コース設計は結構奇抜な部だ。



先述のグラフィックのせいで、ヘッドライトやテールランプの光を表現して数センチならぬ近くで走ると、眩しさにF1〜F5キーで変えることができる。



Information

開発元 : Digital Illusions CE AB社
販売元 : Brenin Interactive社
価格 : 8,000円(輸入版価格)
OS : Windows 95
CPU : Pentium 50MHz以上
(MMX Pentium 200MHz以上推奨)
メモリ : 16MB以上
(24MB以上推奨)
ビデオ : DirectX対応カード
HD音源 : 100MB以上
音声出力 : 4倍速以上
サウンド : DirectSound対応カード
発売時期 : 発売中(イギリスのみ)

©1998 Green Interactive Limited. All rights reserved.
Unauthorized copying, lending, and resale by any means strictly prohibited.
©1998 Digital Illusions CE AB and exclusively licensed to Green Interactive Ltd.

高速で坂道を駆け上がり、全車一斉にジャンプ！
こういったところでスピードのメロが響くと、まるでスーパーカーのレースのように、相手と競い合える感じがして面白いです。そのとき、そのときと違って……



リーグレースからの1コマ、CPUとの競走が激しく、ライバルカーの1には、ドバイバーのエンジン音が表示されているが、この文字は画面が離れるにつれて小さく、手前が暗くなり、近づくと大きくなり表示される。

CPU相手にリーグレース マルチプレイ対戦ももちろんOKだ

シングルプレイのゲームモードについて、ひととおし説明しておこう。このゲームでもばばんのメインとなるモードが、CPUを相手に複数のレースで順位とそれに合わせて得られるポイントを獲得していく「league race (リーグレース)」だ。リーグはDivision-1からDivision-3までの3段階に分かれていて、一つのリーグにつき、二つの新しいコースを走らねばならない。一つのリーグというモードではなく、単独のレースを走らねばならないというモードも用意されているが、ここで競走することができるコースは、リーグレースで走ったことのある(走ることのできる)コースだけ。つまり、リーグレースで勝ち進めないと、最初の2コース以外のコースでプレイできない。これは、前回のプレイと同じ設定で豪華レースを開始する[quick race]についても同様。つまり、リーグレースをきちんと遊ばないと、このゲームをひととおし楽しむことはできないのだ。

また、CPUを相手にせず、単独でタイムを競う[time attack]というモードも用意されている。コースを覚え、より速く走ることができよう。このモードだ。

基本的にこのレースもその内容をファイルに記録し、後から再生することができるようになっている。このファイルがある場合、[ghost mode]をオンにすれば、ファイル名を指定することで、そこに記録されたそのときの自分のレースを走らせることも可能だ。記録されたレースが、CPUを相手にしたレースだった場合、CPUカーも同時にコースとして表示されるのが面白い。

コースとして表示される際には選手判定がないので、厳密な意味での競走にはならないかもしれない。だが、このファイルを電子メールなどでやりとりすれば、非リアルタイムでの対戦も楽しめる。

もちろん、正式なマルチプレイの対戦も用意されている。接続方法は、ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPにそれぞれ対応して、インターネットを介しての対戦も可能だ。メインメニューから[multi play]を選び、自分がホストとなってゲームを楽しむなら[join session]を、すでにだれかが用意したゲームに参加するなら[join an existing game]を選択。プロトコルを選び、TCP/IPを指定してJOINする場合であれば、ホストとなるプレイヤーのIPアドレスを入力すれば、容易に接続が完了する。



マルチプレイにおいては、考えられるひととおしの接続方法をサポートしている。なお、インストールタイプにマルチプレイ専用オプションも存在する。このオプションを指定しおけば、クライアントとしてゲームに参加するだけの軽微なインストールはない。



MOTORHEADの公式ホームページ、英語だが、簡単に入手できるので参考にチェックを入れよう

ホームページで 最新情報をチェックしよう

MOTORHEADを製作したメーカー、Digital Illusions CE AB社が、このゲームの公式ホームページ(<http://www.dice.se/motorhead/>)を用意している。

ここでは、MOTORHEADに関する最新の情報や、バージョンアップのためのパッチを入手することができる。パッケージで売られているMOTORHEADのバージョンは、1.2。最新版時点では、1.4βへのパッチが用意されていた。さまざまなバグフィックスもなされているようなので、バージョンアップしておくことをお勧めしておく。ちなみに、1.4βバージョンアップする場合は、まず[MOTORP13.EXE]をダウンロードし、一度バージョン1.3へと変更してから、[MOTORP14.EXE]で再度バージョンアップさせる必要がある。1.4は現段階ではベータテストの段階なので、いずれ正式な1.4がリリースされる際には、1.2から直接1.4へ変更するためのパッチも用意されると推測される。

また、このホームページでは、マルチプレイヤー用のサーバー情報も公開されている。ここで公開されているサーバーへ接続するためには、アドレスブックのデータを利用するのが簡単だ。まずは「SERVER」のページを開いて、「Address-book」の項目に遷移したらリンクをクリックし、拡張子が「NPC」のファイルをダウンロード。その後、そのNPCファイルは、MOTORHEADがインストールされているディレクトリの下にある、ADDRESSBOOKというフォルダに入れておくだけだ。こうしておくと、マルチプレイ[join an existing game]画面中の「AddressBook」の項目に、サーバー情報が表示されるようになる。

さらに、各種のチートコードを公開したページも用意されている。ここで紹介されているチートコードの中には、ハードウェア環境によって使えないものもあり、重さが変わってしまい、ゲームにならなくなってしまうようなものもあるが、とりあえずひととおり試してみると、なかなか楽しい。(福場宗彦)



右の方、CPUを相手に1位を争う。競走開始に備え、コースを見たら、バタンとスタートプレに突進し、走り出す。スピードが速くなることもなく、エキサイティングなゲームが楽しめる。

ghost modeで、過去のレース内容を相手としてタイムアタック。他車はすべて半透明で表示され、もちろん当たり判定もなくなってしまう。ライバルカーのコース取りをじっくり研究するのに適したモードだ。



ホームページで入手したチートコードで遊んでみる。personal actionで名前を[tribus to sm]と入力すると、この画面に、[TRON mode]と表示されたこのモードでは、彼らの競走が、自分のような激戦りになる。競走開始の瞬間に、自分と向き合っている。競走と向き合っている。



銀河の覇権を四つの種族が争うリアルタイム戦略シミュレーション

ドミニオン

「FFVII」や「TOMB RAIDER」シリーズなど、幅広いジャンルのゲームをリリースしているEidos Interactive社から、リアルタイム戦略シミュレーションが登場した。ある惑星を舞台に四つの種族が争う「DOMINION」は、高解像度で細かなアニメーションが特徴的な完成度の高いタイトルに仕上がっている。

細かいアニメーションと種族ごとに用意されたグラフィック

「DOMINION」は、GFT3という惑星を舞台に、銀河を統治するための人工惑星を巡って4種族が戦うリアルタイム戦略シミュレーションである。

まず、解像度と画面のグラフィックが挙げられるだろう。1280×1024ピクセルの高解像度に対応しており、マップを広範囲にわたってフォローすることができる。また、写真では分からないと思うが、秒間30フレームでユニットや施設がアニメーションする美しいグラフィックも見逃さない。「WARCRAFT」(MS-DOS版で640×480ピクセルの解像度)を徹夜で遊んでいたことを思い出して、月日の流れを強く感じさせた。

DOMINIONは、内容的にも従来のゲームが持つさまざまなエッセンスを取り入れながら、バランスよくまとめられており、安心して遊べる作品となっている。戦略シミュレーションとしての特徴は、異なる四つの種族が用意されている点と、Unibcal(アンビカル)と呼ばれるエネルギー供給線を引ながら領土を広げることが挙げられる。この点も含めて、画を巡って基本的な流れを紹介しよう。

ゲームを開始すると、4種族から一つを選ぶことになる。HUMANS、DARKENS、SCORPS、MERCSの種族があり、兵器の強さや、装甲、生産に要する時間といった点に違いがある。ただし、「STARCRAFT」のように種族によってまったく異なる生産体系やユニットを持っているわけではない。それどころかグラフィックは違うが、役割的には同じものを生産できると考えられてもよいだろう。種族ごとにバリエーションで変えるグラフィックへのこだわりがより見えた。

次に、生産のために資源の採取が課題となる。資源にはMan Power(人材)とMaterial(マテリアル)の2種類があり、これに加えエネルギー供給が必要となる。これらは各種施設によって賄っていくのだが、エネルギー供給の都合上には注意してはい。この割合が低いと生産や資源採取が難しく、防衛施設も有効に働かなくなってしまうのだ。資源やエネルギーは若干余裕を持たせてから生産を始めるとちょうどよいと思う。

ユニット毎のアニメーションが非常に高く、細かな動きで表現されている。従って遠くからでも敵の位置、動き、状態が一目でわかる。これは、戦況を把握しやすくなるという点で、非常に重要な要素である。



資料の可動用サーバーであるMPLAYERが、日本からも利用できるようになった。DOMINIONもここで楽しめる。数多くの市販タイトルに対応しているため、アクションゲーム系の人もチェックだ。

Unibcalを伸ばし資源を採取 強力ユニットの生産につなげる

より高度な施設を作ったり、施設のアップグレードを行って、強力なユニットの生産へ移行していくところだが、ゲーム開始地点にあるMaterialだけでは心許ない。マップには複数の港のようなMaterial採取施設が用意されているので、さらなる資源確保へ乗り出そう。ここで必要となるのが、Unibcalというエネルギー供給用の補助施設だ。DOMINIONでは、遠方に施設を建てするために、その地点までのUnibcalを複数設置し、エネルギーを供給していく必要があるのだ。

これに加え、もう一つ重要な補助施設にEnergy Beacons(エナジービーコン)とAuto-Cannon Tower(防衛用タワー)がある。これらは対に設置することにより、間にエナジーフィールド(バリア)が生じる仕掛けになっている。ユニットは敵軍のエナジーフィールドを通過できないため、防御に大きな効果を発揮するのである。Unibcalを伸ばしつつ、戦略的なポイントにはEnergy Beaconsを設置し、互いの侵食のなかなとなる地点にはAuto-Cannon Towerを作る。ユニット同士の戦闘と平行して繰り返される種族間の張り合いが、このゲームの大きな特徴なのである。

また、すべての施設には自動修復機能があり、際に攻撃される場合も修復待ちにたえることができた。そのオン/オフは各施設ごとにプレイヤーがコントロールできる。この自動修復機能は、使いどころがポイントとなる。こちらに兵力があり、自動修復中の施設を切り取られる場合は非常に有効だが、そうでない場合は修復のために資源をどんどん消費してしまう。状況によっては、早期に自動修復をオフにする選択も必要だろう。このUnibcalやエナジーフィールドという仕組みは意外と新鮮で、シミュレーションの臨場感に近いものを楽しめることができると思う。



Information

開発元 Ion Storm社
販売元 Eidos Interactive社
価格 \$47.99(US)
OS Windows 95/NT
CPU Pentium 166MHz以上
(Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー 32MB以上
(64MB以上推奨)
ビデオ DirectX 2.0対応ビデオカード
HD容量 140MB以上
音声出力 4チャンネル以上(2チャンネル以上推奨)
サウンド DirectX対応のカード
発売時期 発売中(アメリカのみ)
©1997-1999 Ion Storm, P.A.
rights reserved Eidos Interactive is
a trademark of Eidos Plc.
Copyright 1999 Eidos



マルチプレイは 異種族間のせめぎあいを楽しむ

DOMINIONのシングルプレイでは、各種族ごとにキャンペーンシナリオがある。ここで腕を磨いたら、やはりマルチプレイで異なる特徴をもつ種族同士の戦いを楽しみたいところだ。対戦は8人まで参加可能で、マップは人数別に用意された60種類の申から選ぶことができる。資源の初期設定や同盟設定に加え、チャット機能も内蔵されているので事前の打ち合わせも問題ない。

さて、マルチプレイでの印象をいくつか述べてみたい。戦略シミュレーションとしては、中りが堅く攻めにくいと最初は感じていたが、実際はそうでもないことが分かった。車両タイプのユニットの数がそろってると、Energy Beaconsや防衛タワーはさほど障害ではない。また、川などによって通行不能の場所に「橋を架ける」という手段や、飛行可能なユニットが用意されており、異なるルートで侵襲が可能だからだ。

また、ユニットの滑らかな動きはかなり面白い。一例ではあるが、兵士ユニットのいくつかは、ひざまずいたり(kneel)、匍匐になる(Crawl)動作もある。これは姿勢を低くすることによりダメージを軽減する効果がある命令なのだが、何よりもこの動作は見ているだけでも面白い。特に、はるか前進する姿は、マルチプレイの対戦中に勝負を問わず、この動作に夢中になる奴が必ずいると確信するほどの出来栄だ。

知になったのが、一度ユニットが足を踏み入れた地形は、常に見えつづけることだ。つまり、一度敵本拠に偵察を送れば、後の偵察は不要なのだ。奇襲などの基本的な戦術が使えないので、オプション設定で変更できるようにしてほしかった。

プレイ開始時に流れるムービーでは、こなすべしミッションの概要と文字で表示される。これなら、英語でも容易に理解できそうだ。



ユニットや施設のデザインもさることながら、生き物としての種族もしつかり特徴づけられている。直感のMERCISは、皆でできたような印象をしている。

充実の48マップと凶悪なAIで シングルプレイも満足できる

シングルプレイで腕を磨いてマルチプレイへ、と前のブロックで書いたものの、筆者はかなり苦戦している。コンピュータのAIはかなりすばやく、やっばい資源が貯まり、次の資源を確保しようとする行動が速い。手始めの本拠を攻め取ってきた。現在HUMANSのミッションを終えたばかりで、先はまだまだ長そうである(全部で48ミッション)。この手のゲームのシングルシナリオに物足りなさを感じる人にも、ぜひ挑戦していただきたい。

最後に、製品に付属しているMPLAYER(URL: <http://www.mplayer.com/home.html>)というウェブの新しい

情報が入ったので付け加えておく。MPLAYERはMpath Interactive社が運営する対戦用サーバーである。今までアメリカとカナダのみを対象としていたアカウント取得が、ワールドワイドに対応するようになったのだ。このクライアントソフトはブラウザと連動し、チャットや無料のゲームが楽しめる。もちろん各種市販タイトルの対戦もサポートしている。ソフトと機種は共に無料で、月3.95ドル払えば拡張機能(ランキンシステムや賞金の出るトーナメントへの参加など)も使える。マイクロソフトのInternet Gaming Zoneと同じく、英語がメイン言語ではあるが、選択肢が増えるという意味では面白いことだろう。ちなみに、DOMINIONもMPLAYERが今後対応するソフトに挙げられている。(下村隆香)

HUMANS DARKENS



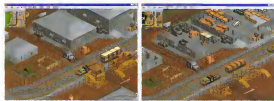
SCORPS MERCIS

国つある種族は、それぞれ異なったデザイン、戦術のユニットや施設を持つ。例えば、DARKENSは地形が優れ守りやすいが、生産速度が速く、コストも安いなど、各陣営ごとに特徴が定められている。

SOLDIERS AT WAR



高低差を区別するため、7段階に階段の変更が可能。左が最も高い階段で、右は建物の中が見えるよう階段を下げている(階段はシナリオエディターで利用している)



兵士を選ばし、装備を整え、小隊を編成せよ

シングルプレイは、15のミッションからなるキャンペーンシナリオと、戦史に基づくシチュエーションが楽しめる15のシングルシナリオ、さらに多人数のシステムシナリオが用意されている。

プレイヤーが操るのは、主にアメリカ軍の小隊で、兵士は能力の異なる32人の中から8人を選ぶ。各兵士は、体力、度感、銃の腕前などの12の項目により特徴付けられている。先に述べたアクションポイントもその一つで、兵士ごとに違う。キャンペーンシナリオでは、兵士の能力が徐々に成長するので、選んだ兵士は大切に育てていきたい。

8人の兵士を選び終えた後、装備の選択となる。装備は3タイプで、拳銃やライフル、マシンガンなどの銃火器、手榴弾といった投てき火器、医療キットなどの備品がある。小隊全体の装備品がリストアップされるので、8人にバランスよく配分する必要がある。兵士の能力に合わせてメインの武器をまず決めるなどよいだろう。画面には兵士と装備のグラフィックが描かれており、「DIALOG」のようにマウスで簡単に装備できる。ちなみに、持ち運べる装備は、総重量と装備品のサイズで制限される。メインの武器と手榴弾に加え、拳銃やナイフ、手榴弾、医療キットが持てば上出来だ。

注目してほしいのは装備品のリアルさだ。M1Garand小銃をはじめ、BAR A2解支提機銃、ThompsonM1A1短機関銃など、昔、TVで放映されていた「コンバット」でもなじみ深い武器がたくさん登場する。弾薬の扱いも再現されており、それぞれの武器に対応した口徑のものを破損するようにになっている。このあたりの知識がないと楽しみが半減してしまうが、装備品を右クリックすると解説が出るのでプレイに支障はない。

うれしいことに、プレイヤーやSAWデザイナーが作った追加シナリオが公式ホームページ(<http://www.soldiers-at-war.com/>)からダウンロードできる。プレイヤーがドイツ軍の立場となるシナリオもあり、異なる兵装を楽しめる。

プレイヤーが指揮する兵士たち。敵軍の一面も見えるが、こちらからは視力がしっかりと出ることができる。



ソルジャーズ アット ウォー

8人編成の第二次世界大戦
コンバットゲーム
舞台は第二次世界大戦
8人編成の小隊を指揮する

戦争を題材としたゲームは数多くあるが、「SOLDIERS AT WAR」は兵士による近接戦を再現したターン制のシミュレーションゲームである。兵士の多彩な行動と、史実に基づく兵装が用意されているので、ミリタリー好きの人は要チェックのタイトルだ。

ポイントを消費して行動する ターン制シミュレーション

クォータービューで描かれた背景と兵士の姿を見て、カブコンの「戦場の狼」のようなゲームだと思った人もいるのではないだろうか。「SOLDIERS AT WAR」(以下、SAW)は、ターン制を採用した本格的なシミュレーションで、アクションゲームではない。くれぐれ勘違いをして、速で技を繰らすことのないよう気を付けてほしい。

SAWは小隊を指揮任務を遂行するゲームで、第二次世界大戦を舞台に、アメリカ、ドイツ、フランス、イタリアの4国の軍隊が登場する。兵士は、「走る」「撃つ」「うつがせになる」という行動を基本的に、時には、手榴弾を投げ、バズーカ砲を撃ち、敵へ対処していく。これらの各行動にはアクションポイントというものが定められている。兵士はそれぞれ一定のアクションポイントを持っていて、これはターンごとに回復する。つまり、各ターンごとにアクションポイントの範囲で、移動や攻撃といった複数の行動が可能になる仕組みなのだ。

このアクションは豊富にあり、すべて紹介しきれないが、ワイヤーカッターで鉄条網を突破、敵の死体から装備を補充、かみを手して武器庫へ侵入など、コマンドの往年の名作「メタルギア」をほうふとさせる部分もある(筆者の例え語は古い)。

世界は、「敵の軍が自軍の兵士の視野に入るまでは確認できない」というターン制ゲームではスタンダードなものだ。近接戦のゲームなので、建物や障害物を活用して移動することが基本となる。SAWはクォータービューを採用しており、見た目が立体的というだけでなく、高低差がゲームに生かされている。地形のくぼみに沿って進めば、敵に見えられずに移動できるし、建物の1階に自軍の兵士がいて、敵が2階にいるという罠仕掛けシチュエーションもあるのだ。高低差は7段階に分けられており、視点を切り替えることによって、建物の内部を見たり、移動することが可能となっている。詳しくは画面写真を参照してほしい。



右の2枚には、体力や度感、武器と弾薬などの重要な情報が表示される。行動は先に決まっているప్ప්ප්ප්ප්のメニューからアクションを選んで指示する



右のリストから装備品を選び、兵士の手やベルトなどに装備していく。左の重量制限のバーを見ながら、各兵士へのバランスよく配分する必要がある



Information

発売元 : Random Games社
販売元 : Strategic Simulations社
価格 : \$49.95(US)
OS : Windows 95
CPU : Pentium 120MHz以上
メモリー : 16MB以上
(32MB以上推奨)
ビデオ : 640x480ドット以上
印刷解像度 : 4倍速以上
対応メディア : DirectX 5.0互換のカード
発売時期 : 発売中

©1998 Strategic Simulations, Inc. Microsoft
Company All rights reserved

同じには簡単に移動しなればならない。背後から
必死の手繰り寄せを喰ひつゝ、後退した後も同じ
で利用し、兵を監視していく



兵士はほとんど行動は画面上のグラフィックで内視される。攻撃をはじめ、
陣風などもアニメーション表示される。サウンド効果も加わる

ターン制だが、実際の戦闘は 意外と柔軟なシステム

いざ戦場に突撃し、時間をかけて移動したのに、敵の一撃であっさり死亡なんてことになるのではないだろうか？ 実際のプレイする場合は、まず、オプション設定を変更しよう。グラフィックの解像度は640×480ドットがデフォルトになっているが、800×600ドットで、できれば1024×768ドットにしておきたい。ゲームの印象が変わるほど見通しが良くなり、操作もしやすくなるのだ。また、慣れないうちは、難易度設定を下げ、さらに、Enemy Movementをオンにしておこう。通常、敵のターンの間は弾し絵が画面に映し出されて、何も見えないが、これを使うと、敵の動きが見えになる。また、常時セーブできるので活用するといえよう。これで、かなり楽に進めるようになると思うが、このほかにいくつかアドバイスを送っておこう。

まず、アクションポイントを毎ターンすべて使い切らず、若干余裕を持って兵士を進めてほしい。なぜなら、自分のターンの終了し、敵のターンの間に見つかった場合、アクションポイントに余裕があると、その場で反撃が可能なのだ。また、最初に説明しなかったが、厳密には兵士の持っているアクションポイントがマイナスになった時点で、それ以上の行動が不可能になる。つまり、残りポイントが少なくても、一度だけ無理な行動ができるのだ(マイナス分のポイントは次ターンの最初に差し引かれる)。よって、普段は余裕を持ってターンを終え、反撃可能な状態にしておき、いざという時はマイナスになっても行動し、その状況に対処するのがSAWのコツといえよう。

また、武器の射撃の長さや、バズーカ砲などの爆風の範囲をつかんでおきたい。多くの銃器は1024×768ドットの解像度でも一画面以上先まで届くし、窓などの障子から撃たれることがある。建物や家屋にいても気を抜くと意外な所からやられてしまうのだ。

シングルシナリオでは、戦史上有名な
バトルマンディラ上陸などのシチュエーション
が用意されている。当時の写真が映し
出され、背景を盛り上げてくれる



マルチプレイは4人まで可能 マニアックな人にお勧め

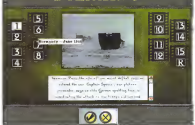
マルチプレイは、ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPに対応しており、MPLAYERでの対戦も可能だ(KALIBSは正式対応ではないが、動作を確認した)。マルチプレイは4人まで参加可能で、アメリカ、ドイツ、フランス、イタリアの4軍から自分の軍を選び、各シナリオには、Free For All、3vs1といった対戦方法と、小隊に支給される装備が決まっている。この装備は各軍のものに差があり、軍を選ぶ意味はグラフィックの違いだけでなく、シナリオのバランスを重視し、このような形になったと解釈したい。シナリオの内容はバリエーションに富んでおり、市街戦をはじめ、森林地帯や砂漠などいくつかの舞台が用意されている。また、使用できる武器がライフルのみという変わった設定のシナリオもある。こだわらなければ、シナリオエディターが製品に付属しているため、自作シナリオを作ってもマルチプレイで楽しむことも可能だ。

ターン制ゲームを複数人で遊んだことがある人は知っていると思うが、自分のターンが来るまでの待ち時間が長い、群衆の分かれるところである。「酋長の野望」や「大戦略」を友人に集まって遊んでいると、いつの間にか戦場になってしまったり、待ち時間の間に寝落ちややらせが出るのがこの手のゲームの宿命である。筆者ももちろん有利というナイスな状況で相手に寝てしまい、勝負が流れたなんて経験が何度かある。SAWはユニットが8人の兵士だけなので、それほど時間はかかるものの、プレイヤーを眠らざるゲームであると言える。

シングルプレイ、マルチプレイに共通した感想であるが、小隊レベルの戦闘に焦点を出たSAWは、緊迫感や感情移入という点で優れたシミュレーションゲームである。一兵卒というユニットは真面目で常に死に闘あわせた状況にある。建物へ侵入する際や、障害物の陰から身を乗り出す瞬間など、遭遇するまで敵が見えない緊迫感はかなり高い。そして、そんな生身の人間の命を預かる者として、プレイヤーは気が付くと隊長という立場になりきってしまうのである。部隊の展開の仕方、各兵士の役割など、戦術教本を片手にプレイしたいタイトルだ。

(下村隆吉)

SCENARIO



CONFIGURE



マルチプレイでは、この画面でシナリオや陣地の選択を行う。ゲーム中に
チャットウィンドウが用意されているのでコミュニケーションも容易だ。動きや
効果音は必読。じっくり取り組もう



だれでも楽しめるが奥深い
人気のバズルゲームが
マルチプレイで登場

上海ダイナスティ

1人で遊んでも十分楽しいバズルゲーム「上海」がグレートアップして登場。コンピュータ相手とはひと味違う、興奮度120%のバトルを、ぜひマルチプレイで体験しよう。

多数のゲームモードと機能を搭載
いろいろ遊べるうれしい本格設計

「上海」とは、積み上げられた麻雀牌を一掃すつ消し、山を削っていくシンプルなおバズルゲーム。パソコン版や各種コンシューマー機でも多数のソフトが発売され、アーケードでも根強い人気がある。ゲーム好きならば、だれでも一度はプレイしたことがあるだろう。

この上海を、マルチプレイで楽しめるのが、この「上海ダイナスティ」である。多数のゲームモードを搭載し、いろいろ楽しめる。例えば「上海決定版」とも言えるソフトだ。ゲームモードは、ベーシックルールからタイマー設定より緊張感を味わえるクラシック、子供や初心者でもすぐにルールを理解できるキッズ、徐々に難易度を上げていくトーナメント、制限時間内に消した牌の数を競う2プレイヤー、そして後述するダイナスティとバンダモニアムがある。

多岐多岐はゲームモードだけではない。上海は、左右どちらから、あるいは両方に動かせる状態の牌を消していくバズルなので、牌の積み方次第でゲームの楽しさに大きくかわってくる。この上海ダイナスティでは、積み方のソフトが初級・中級・上級・名人、そしてキッズごとに標準で10種類、カスタムで80種類も用意されている。レイアウトを自在に作れるエディット機能もあり、クリック一つで牌の位置を決定できて、非常に使いやすしい。難易度の高いプレイを楽しみたい人は、このエディット機能で思い通りに消すづらい牌のレイアウトを作って、トライしてみよう。



マルチプレイの画面で対戦するときの画面。夜や白昼が表示される。中級以上や難易度も種類があるので、レベルを大まかに選べれば対戦の難易度もお好みのままに選べる。シングルプレイでAI相手にプレイすることも可能だ。

マルチプレイで遊ぶ上海はバズルの新しい楽しみ方を教えてくれる

この上海ダイナスティでは、上海と麻雀の両方をマルチプレイで楽しむことができる。

上海で楽しめるのは「ダイナスティ」と「バンダモニアム」の2種類。ダイナスティは、2人から5人まで同時に遊べるゲームで、同じレイアウトでだれが最初に全部消せるかを競う。ここでゲームを盛り上げるのが「ジョーカー牌」の存在だ。この牌を使用すると、敵の牌をシャッフルしたり、「逆さマウス」を仕掛けすることができる。これは、ライバルのマウスの動きを一定時間、上下左右逆にさせる機能で、弄笑に有効な足止め作戦となる。

バンダモニアムは、プレイヤー全員が一つのレイアウトで遊び、だれがいかに多く牌を消したかを競うゲーム。5人まで参加可能で、ライバルが選んだ牌の対になる牌をクリックすると、公平に1点ずつ加算されるので、まさに「勝の取り合い」バトルとなる。

一方、麻雀は通常の4人打ちで、中国式・欧米式・日本式と3つのルールが設定できる。欧米では一般的と言われる「チャールストン」(ゲームスタート前に3枚ずつ不揃な牌を交換するルール)や花牌の使用など、ルール設定は非常に多岐にわたる。「南米戦争」など、その国特有の役も設定できる国産版だ。

プレイヤーの長考をからかう「催促ボタン」など、工夫も随所に見られるが、残念なのはプレイ画面。相手の手牌が見えない画面は、進行上には差は無いが、麻雀好きには意外に気になる点。また、リーチや鳴き、あるいは鳴きの解除ボタンが大きくない。細かくカーソルを移動させる必要がある点は改良の余地ありだろう。AI相手ならともかく、人間2プレイヤーのときは、鳴き解除のボタン操作をする「開」で、他案に自分の手牌のヒントを与えてしまうからだ。

アクティビジョンによって準備されたサーバーは6箇所あり、ほとんどが良好な通信状態だった。上海、麻雀とも、サーバーで接続が不足しているときは、AIを交えてプレイできる。ダイナスティとバンダモニアムは多人プレイでプレイした方が楽しいは増えるので、人の数が多い方がいいときは、AIを加えたプレイをお勧めする。(徳野知子子)

2人対戦のダイナスティ(上)。ライバルの牌が見えない画面は、進行上には差は無いが、麻雀好きには意外に気になる点。また、リーチや鳴き、あるいは鳴きの解除ボタンが大きくない。細かくカーソルを移動させる必要がある点は改良の余地ありだろう。AI相手ならともかく、人間2プレイヤーのときは、鳴き解除のボタン操作をする「開」で、他案に自分の手牌のヒントを与えてしまうからだ。



(牌数を減らし、アルファベットや数字など消すの難易度によって異なるキッズモードを1枚ずつ用意された。通常のモードでも、難易度によって、美しい牌の積み方によって難易度が変わる(右はエディットの機能)

Information	
開発元:	アクティビジョン
販売元:	アクティビジョン・ジャパン株式会社
価格:	8,800円
OS:	Windows 95 OS7.5.1以上
CPU:	Pentium 90MHz以上 Power PC
メモリ:	16MB以上
ビデオ:	256色、640x480ドット、8ビットまたはPCIビデオカード(RAM1MB)
HD音源:	45MB以上 30MB以上
CDROM:	2倍速以上(4倍速以上推奨)
サウンド:	Windows 95完全互換サウンドカードと3.1とQuickTimeドライバ
PC対応:	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期:	発売中
注意: Macintoshでマルチプレイはできません	
Activision and Shanghai are registered trademarks and Shanghai Online is a trademark of Activision, Inc. ©1997 Activision, Inc. All rights reserved	



リアルさで群を抜く
最強のゴルフシミュレーション

マイクロソフトゴルフ 1998年版

前作「マイクロソフトゴルフ2.0」から、大幅に機能が改善された「マイクロソフトゴルフ1998年版」。従来からマルチプレイが可能であり、スポーツとしてのゴルフをシミュレートしているのはもちろん、ゴルフ場でのコミュニケーションまで実現するタイトルである。さらに、テレビ中継と見間違ふほどのリアルなグラフィックスと効果音が追加されている。

こんなゴルフ場でプレイできたら 気持ちいいだろうなあ

意外かもしれないが、快晴無風でさわやかな季節にゴルフをプレイできることはまれである。日本のゴルフ場の多くは、山間部を切り開いて建設されており、天候が変わりやすい。降雨、降雪、高層で中止になることも、何度か体験しているだろう。ゴルフゲームならば(雷に慣れたことだけは共通しているが)、雷が降ろうが、雨石が落ちようが「楽しめなければ、いつでもプレイできる」。

「マイクロソフトゴルフ1998年版」(以下、ゴルフ98)では、カリブ海沿いのThe Links and Teeth of the Dog、ミシガン湖畔のBay Harbor Golf Clubのコースが選択できる。Bay Harbor Golf Clubには、Preserve 9というハープ(9ホール)のコースもあり、全63ホールが収録されている。これらはすべて実在するコースで、その景観の美しさやコースレイアウトが、忠実にシミュレートされている。全長50ヤードもない狭いゴルフ練習場(通称、打ち出し)や、河川敷のショートコースでのプレイとは、隔世の感である。

また、天候や風、そしてグラウンドが湿気をどれだけ含んでいるか、さらには霞の有無などの設定がプレイヤー側でできる。リアルにシミュレートされたゴルフゲームだからこそ、そのような要素が生きてくる。

ピン(ホール)を入れる目標とある穴)の位置も、通常の位置で4種類、ハードで2種類まで設定できる。ピンの位置によって、グリーンに乗せるショットの戦略は異なる。つまり難しい位置にピンがあれば、より正確なショットと精密なパッティングが要求される。ピン位置によって、慣れたコースでもイメージはまったく異なる。63ホールでのプレイを、さらに奥深いさせる気の利いた機能だ。

コースの選択、コンディションなどを設定する画面。98という点で、Preserve 9は同じコースを2回遊べることになる。



ティーショットの前に離るるコースの距離が自派とムービーで知られる。あまたの力まずに、トップビュー視点を動かしてコースレイアウトに合ったポイントを見定めよう

キャディに「ナイスショット」と言われてみたい

クラブスイングの操作は、4種類のうちから設定できる。デフォルトは2クリックスイングで、マウスの左ボタンを離した時点でショットの強さ、再度左クリックした時点で方向が決まる。このほか3クリックスイング、マウスの移動速度や方向でコントロールし、ドローやフェードも打ち分けられるナチュラルスイング、方向性や回転などのデータをあらかじめ設定しておき、コンピューター任せにするシステムスイングなどがある。コースの説明をよく聞き、画面右下に表示されるよう配り風などに注意して、ナイスショット! といきたいところだ。目標位置を設定するボール機能、真上からコース全体を確認できるトップビューなどを駆使して、状況に応じたスイング方法を選択しよう。

実際のゴルフプレイでは、ヘッドアップや手首、ひじがへたとに産れない振り、バックスイングが終わった瞬間に打球が飛ぶ方向がほぼ決まる。つまり、実際のゴルフでは、スタンスやバックスイングの方向(アウトサイドイン、インサイドアウト、スクエアなどがある)、ボールの方向をコントロールしてから、バックスイングの振幅とスナプで打球の強さを加減するのだが、ゴルフ98では順番が逆なのである。フォロースイングまでのイメージが定まれば、ミスショットの可能性は少ない。慣れればは実際のゴルフ同様に、ショットの緊張感が得られる。2ラウンドもすればキャディ(アドバイザー)から「お褒めのか言葉」を聞く。ミスショットをするたびに「どうしたんですか?」と告げられる日々から解放したい。お世辞ではなく「ナイスショット!」と言われてみたい。そんな大人を誘うゲームである。

マルチプレイでは社内コンペも開催できる。もちろんインターネット上での対戦も可能。仲間とのミスショットは、思わず1人にてやめてしまう。また、ストロークのほかに、スキンスマッチや数値種類のルールも楽しめる。

なお、初版5万本のパッケージに収めて、ゴルフ商品などが富んだキャンペーンも実施される。ゴルフゲームの人もそうでない人も、ゲームに飽きたら、たまには和気あいあいクラブを立ち、フェアウェイを歩くのも悪くないのでは。

ピン・ダイアが平がけたTeeth of the Dogは、世界のベストコース25にも選ばれている。湖沿いのコースは湖とグリーンとの収縮がポイント



Bay Harbor Preserve												
Player	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Player 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Player 2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Player 3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Player 4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Player 5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Player 6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Player 7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Player 8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Player 9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Player 10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Player 11	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Player 12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Preserve9は練習に最適。前半を5オーバーと散々な成績で終わったが、後半1ホール目だけ、なんとイーグル! 110mのジャンプで出る。こういうスコアゲームは経験して、みんなに負けずかしらいたい



Information

発売元: Friendly Software社

販売元: マイクロソフト株式会社

販売店: マイクロソフト株式会社

お問い合わせ: 03-5454-2300

価格: 9,800円

OS: Windows 95/98/NT Workstation 4.0 Service Pack 3

CPU: Pentium 133MHz (Pentium 155MHz以上推奨)

メモリ: 32MB以上(Windows 95/98/NT Workstation 4.0)

ビデオ: 600x480x16bit 32.768K

HD容量: 280MB以上(セクタ512)

音源方式: 4ch音源以上

サウンド: Sound Blasterと同等のサウンド

推奨環境: PC 9802 100MHz、PC 9802 133MHz、PC 9802 155MHz

発売時期: 7月25日

©1998 Microsoft Corporation All rights reserved



ホラータッチで描く
異様で慈愛に満ちた世界

サナタリウム

ある秘密を握った主人公は、車での帰宅途中、スリッ
事故を起こし、意識を失ってしまう。目覚めた彼を待っ
ていたのは、なぞに包まれた異様な世界だった。

怖さよりも悲しみ
懐かしき内的宇宙への旅

パッケージやオープニングシーンを見ると、超常現象を
扱ったドラマ「トワイライトゾーン」のようなゲームを想像
してしまう。ところが遊んでみると、恐怖を演出するビジュ
アルやBGMとは裏腹に、物語全体に暖かな意志を感じ
られるのだ。ホラーをテーマにしたゲームは、恐怖からの
エスケープだけだったけど、こういう手法もあるのかと
新鮮な気持ちになった。

主人公が探索所(らしき建物)の中で目覚めるところから、
ゲームが始まる。薄暗く、ジメジメした湿気が立ち込
めた建物だ。そして、未来をあきらめてしまった人、ひた
すら壁に頭をたたきつけている人など、常軌を逸した人
たちがいる。絶えずうめき声や、サイレンなど不快な音が
聞こえてくるので、なんだか喘だんだん気分になってしま
う。ここはどこなのか、自分がたんなのか、主人公には何
も情報が与えられていないのだ。

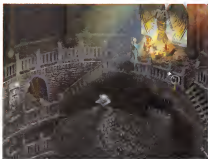
だが、名前を覚え、実勢の環境変化に戸惑っている
とはいえ、プレイヤーは常人である。他人同様の人々と会
話し、なんとかここから脱出しようとするのだ。



最初には平に入るとアイテムの
カラムをロープに引っ掛
けて、中央の円形部屋に侵入
する。トラップはそれほど
怖くない



脱出すると、子供たちの世界だった。愛する子供たちが、彼の夢
をひとつ、目を離したくなる



不気味な建物の中で目
覚めると、夢を希望も無
い世界だった。事故で
逝った妻はと懐かしく
ようだが、とにかくこ
を脱出しなければ

マザーの正体とは?
その優しさは狂気なのか?

最近のホラースタイルのアドベンチャーといえば、3D
のポリゴンアニメーションが主流だが、「SANITARIUM」
では二重スクロールという手法を使っている。ゲーム中
の迫力には欠けるけれども、細かく描かれた画面がとて
も美しい。これに静かなBGMが加わって、プレイヤーを
静かにゲームの世界観に引き込む。

ゲームは、トラップをクリアするための小さな謎と、ス
トーリー全体でプレイヤーに問い掛けられる大きな謎が
、現れては消えていくように展開する。トラップはそれ
ほど難しくないので、その分ストーリーを楽しめるが、「こ
こはどこなのか」「自分の身に何が起きているのか」と、
物語のなぞは深く、理解するのに苦労する。パズルのよ
うなぞ解きよりも、雰囲気とストーリーを味わうための
なぞが散りばめられていると言えいいだろう。

なぞがグッと深まっていくのは、不思議な女神像のバ
ワー塔を脱出した後からだ。この女神像の存在も謎な
のだが、次の場面では、奇形の子供たちがしきりに世界に
送り込まれてしまう。口が二つ、動物のような足、壊れ
れた顔など、だれか人として普通の姿をしていない。ただ、
子供たちはとても無邪気なので、ちょっと救われる思いが
する。そんな子供たちの話を聞いてみると、大人が人にも
ないもの、子供たちの姿も、すべては「マザー」のお陰
らしい。どうやらマザーこそが、すべてのなぞを握る人物
のようだ。子供たちはマザーに感謝しているようだが、そ
の存在自体には悪口を贈りしてしまふ。彼女の優しさは
真実なのか? 裏切られるのか? プレイヤーは釋なく、マ
ザーの意図に驚きと驚愕するだろう。(杉山淳一)

最初の小部屋に白粉を塗る。すぐそばには子供たちが遊んでいる。明るく、やほひな
な世界に、この後子たちが、かくれんぼ遊びをすることになる。この取次が懐かし
さを感じさせられる



このゲームはネットワーク
環境が必須です

Information

開発元 : DREAMFORGE
INTERACTIVE社
販売元 : ABC GAMES社
価格 : \$49.95 (US)
OS : Windows 95
CPU : Pentium 90MHz以上
メモリー : 16MB以上
ビデオ : 800x600ピクセル、256色以上
HD容量 : 300MB
(フルインストールは400MB)
必要動作 : 4倍速以上
サウンド : DirectSoundに対応した
16bitのカード

発売時期 : 発売中

SANITARIUM™ IS A TRADEMARK OF
AMERICAN SOFTWARE CORPORATION



ワールドリーグサッカー

あの盛り上がりをも
マルチプレイでもう一度体感
目指すはリーグ優勝だ

世界64カ国のチームによる4部リーグ制の総当たり戦が楽しめる「ワールドリーグサッカー」では、同時に8人までのプレイヤーがゲームに参加することが可能だ。こひいきの選手をことごとく活躍させて、リーグ優勝の夢を実現させよう。

こだわりのチームエディットは ユニフォームまでデザインできる

日本だけでなく、世界中の人が熱狂したワールドカップ。サッカーゲームも盛り上がりを見せ、コンシューマー、アーケードを問わず、各国で数多くのタイトルが発売された。それぞれ独自の長があるが、パソコンでサッカーゲームをやる場合、第一にデータ量の豊富さとそれを自由に加工できること、次に高性能なグラフィックボードによる滑らかで美しい描画が挙げられるだろう。「ワールドリーグサッカー」は、この二つの特長をうまく打ち出したタイトルといえる。

まずは、自由なチーム編成のできるエディターモード。もともと登録されている選手でそのままプレイするのでもいいが、能力パラメーターを個々の選手に割り振って、オリジナリティのあるチームを作りたところだ。選手の顔を選択したり、ユニフォームのデザインが自由にできるほか、肌の色、髪色、身長や体重なども決められる。こうしたことが、ゲームプレイをいっそう自然させるのだ。

ビデオ面では、3Dアセラレーターを使用すれば、より美しい画面が楽しめる。特に、VoodooファミリーとPowerVRにはネイティブモード(Glide、SGL)が用意されているので、持っている方はぜひ試してみたい。

ただ、残念なのはマルチプレイでの処理速度が速いことだ。システム上は最大8人(4対4)でのプレイが可能だが、2台で対戦しているときでさえもPentium 165MHzくらいのマシンが参加すると、急にゲーム全体がスロウダウンしてしまう。対策としては、サーバーに専念するマシンを用意したり、ディスプレイの解像度を下げたりするといだろう。また、コミュニケーションをとる手段が無いことが残念だ。チャットをはじめ、ボディーランゲージなども使えないので、試合中にパスを要求したり、指示を出したりできず、黙々とプレイすることになってしまう。

ユニフォームは、3種類の組み合わせでオリジナルの色を作成できる。模様は8種類あるが、せつこくのエディットモードなので、もっと自由にデザインできてもよかった

選手の顔は、既知の顔を持った個性派
それもVDOで顔から読める。右左の顔
の両方にいつかはクレムリン。模様のVDO
の好きな手で、顔の両方の名前をこねん
で絡め込んでほしい



シュートを使ったり、スローインする
ときなどに選手の顔や模様が表示
されるのだが、顔がごちゃごちゃと
重なりあがりだ

緊迫のシナリオモードで 勝利の快感をより深く味わえ

いよいよKICK OFF。試合の状況に合わせてエキサイティングな英語の解説が入る。日本語の中継とはまた違った臨場感があり、気分も盛り上がる。フィールドの試合時間は実時間3分と短いので、物足りない人はオプション画面で調整しよう。練習モードもあるので、PK戦やパス回しを事前に練習しておくといい。

試合中の操作も簡単で、パスの方向キーを2回連続ですればよく押すワンツーが、逆に長く押してから放すとスルーでパスが送れる。ロングパス以外は、キー一つで済んでしまうのだ。ちなみにゴールキーパーは、勝手にボールを判断してキャッチやパンチングを行うので直接操作はしない。もちろん、成功率はキャラの能力によるのだが、CPU相手にそう簡単にゴールを割られることはないのでも初心者には心強い。また、ジョイスティックやジョypadでもプレイできる。

普通のプレイに飽きたら、シナリオモードを試してみよう。このモードを選択すると、いきなり自勝した状況からゲームを始めることになる。

イギリス0ー2メキシコ、残り時間10分の絶望の状況でつかんだフリーキックのチャンス。これをうまく反撃のきっかけにして、見事イギリスを勝利に導く……など、全部で11本の緊迫感あふれるシナリオが用意されている。迫りくる終了を告げるホイッスル、わずかなミスが負けにつながるプレッシャー。サッカーゲームのクライマックスをいさなり味わえるのだ。

スピードスターゲーム展開、気軽にプレイできるサッカーゲームなら、この1本がお勧めだ。

(倉澤 まり)

Voodooチップを搭載した3Dアクセラレーターでプレイした画面は、ライバルの顔もきれいに描き出されている。この美しさは他ゲームから見たらでは



雨、風、雪、霧……天候によつてグラウンドコンディションも変化する。雨の日、選手の足跡がしづるくの跡グラウンドに残る



ユニフォームは、3種類の組み合わせでオリジナルの色を作成できる。模様は8種類あるが、せつこくのエディットモードなので、もっと自由にデザインできてもよかった



Information

開発元 Gremlin Interactive社

販売元 東芝EMI株式会社

問い合わせ 東芝EMIユーザーサポート

03-55512-6880

価格 7,800円

OS Windows 95

CPU Pentium 75MHz以上

(Pentium 133MHz以上推奨)

メモリー 16MB以上

(32MB以上推奨)

ビデオ DirectX5対応のカード

(3Dfx、PowerVR推奨)

HD容量 75MB以上

(フルインストール時約400MB)

対応OS 2倍速以上

サウンド サウンドブラスター

完全互換のカード

発売時期 発売中

© 1996 MUGENDAI SOFTWARE

© Gremlin Interactive Ltd.



(C) 1998 HIROSHI YAMASHITA
(C) 1998 ASCII SOMETHING GOOD CORPORATION

速くて強いと定評ある
AI将棋の最新作が登場

AI将棋3

コンピューター将棋選手権で優勝経験のある思考プログラムを搭載した「AI将棋2」がバージョンアップ。今回の「AI将棋3」は、「プロの大局観」という、より人間に近い思考を目指して作られている。たまには盤面をにらんだ対戦をしてみはどうだろうか？

**あなたの棋力はいかほど？
最強クラスのコンピューター将棋に挑戦しよう**

囲碁やオセロ、麻雀といった、日本で最もポピュラーなネットワークゲームの一つが将棋である。「ネットワークゲーム」というと、いろんなキャラクターが3D空間を動き回るような派手な印象を受けてしまうかもしれないが、将棋はそういったゲームとは一線を画する。伝統的な熱い対戦ゲームなので。

一度はやった経験のある読者も多いだろうし、ほとんどの人がルール程度は知っているだろう。今回紹介する「AI将棋3」は、最もオーソドックスなタイプの将棋ソフトと言えば、もうお分かりだろう。

コンピューターの思考プログラムを開発している人々は将棋好きの人が多く、もともと趣味で作られたというケースがほとんどである。将棋が好きだから対戦相手がいなくて、相手に気兼ねなく手軽に楽しみたい、そんなファンユーズと合致して市販され、今では「コンピューター将棋」というジャンルを確立するほど成長したのである。AI将棋シリーズも、YSSという思考プログラムを搭載し、1993年から市販化されたものである。

1990年から毎年、コンピューター将棋協会の主催により「コンピュータ将棋選手権」が行われている。1997年[第7回]の大会において全勝優勝したのがYSS 7.0で、1998年大会のYSS8.0もさらに改良したものが、AI将棋3に搭載されているYSS9.8である。

思考プログラムの主な特徴は、序盤と、中盤から終盤までの思考ルーティンが秀麗し、それぞれ強化したことにある。現在のコンピューター将棋ソフトは、序盤は弱い。将棋は先を読む能力が発揮されてかなり強くなり、終盤するとアマチュア一級前後と言われている。さらに、将棋ソフトで勝たない人は経験したことがあると思うが、コンピューターはこまを取り合う傾向が激しく優先して、無意味な手を指してしまうことがある。こういった序盤のルーティンが改良されたのが、AI将棋3の大きな特徴である。「AI将棋2」で

定評のあったコンピューターが指す早さも健在なので安心してほしい。



対戦は当然ながら保存可能。読み込みとびきりなファイル名。AI将棋シリーズ（*psd）に加え、終盤本格的な（*csd）とCSA形式（*csa）に対応。盤面を縮小し、そこから対局する機能もある。

マルチプレイする場合は、まずメニューの「対戦」から、「ネットワーク対戦の設定」を開く。LANの場合はTCP/IPがIPXを、そうでない場合はインターネットを選択しよう



LANの場合は、両端が「対戦」から「ネットワーク対戦の設定」を開き、しばらく待つと、相手の名前が自動的に表示される。どちらかが接続待ちを繰り返してはならない

インターネットの場合は、どちらかが相手のIPアドレスを入力する必要がある。自分のIPが右に表示されるので、これを相手に伝えよう

将棋ソフトとマルチプレイの微妙な関係

1人でも将棋を楽しめるという点に大きな魅力があった将棋ソフト。それが今、ネットワーク対応にしているのは、なんとなく不思議な感じがするのは筆者だけだろうか？ しかし、インターネットの普及に伴い、ネットワークゲームとしての将棋は、かなり面白くなっている。リアルタイム通信対戦専用の将棋ソフトが豊富に出ており、現在では、JAVAアプレットを利用して、インターネットのブラウザだけでプレイできるものもある。そのほか、将棋ソフトがネット上で無料配布もされており、また対戦相手を探す手間を省けるなど、相手探しには事欠かない状況が生まれている。

しかし、AI将棋3では、ネットワークで対戦相手を探すような場面は用意されていない。対戦するときには、相手のIPアドレスを直接入力するタイプのことで、身近を知り合い、インターネットの掲示板などを通じて対戦相手を探す必要がある。もちろん、操作方法は簡単なもので、将棋は好きだがパソコンはそれほど詳しくないという人でも、問題なくプレイできるだろう。また、IPX、TCP/IPに対応しており、会社の休み時間を利用してLANで対戦したり、知人同士がインターネットを通して対戦することもできる。

シングルプレイ時の対局条件には、ハンデキャップの設定、コンピューターの強さ、「居残り」「勝算」といった戦型の設定ができるので、自分の実力に合わせて対局が可能だ。また、コンピューターの強さは、仕掛時には「レベル1」から「レベル7」までしか選定することができない。正々堂々と最終的に「レベル7」に勝つと、「レベル7」が追加されるので、初心者から上級者まで幅広く対応できる。さらに、棋盤の再生もできると、任意の局面を表示したり、そこから指し直すことも可能だ。



Information

開発元 株式会社アスキーエンタテインメント
販売元：株式会社アスキーエンタテインメント
販売店：株式会社アスキーエンタテインメント
価格：9,800円

OS Windows 95/98/NT 4.0
CPU Pentium 133MHz以上推奨
メモリー 32MB以上推奨
ビデオ 840×480ピクセル以上、256色以上

HD容量 1.2MB以上
PC対応：PC 9801、PC 9801-MSX2
発売時期：発売中

©1998 HIROSHI YAMASHITA
©1998 ASCII SOMETHING GOOD CORPORATION



マジック:ザ・ギャザリング デュエルズ・オブ・ザ・ プレインズウォークス

新拡張セット第2弾
に登場
のカードが
多量に
追加され
る

完全日本語版

世界的なヒットを続けるカードゲーム「マジック:ザ・ギャザリング」のパソコン版に、ついに拡張セット第2弾が登場した。マルチプレイ対応モジュール「Mana Link」も、今まで未訳のままだった過去のエクスパンションから80種以上のカードが追加される。ますます幅広いデッキ作りとデュエルが楽しめる。

大幅に改善されたCPUの思考 80種以上の追加カードで 新たなデッキが可能に

「マジック:ザ・ギャザリング」(以下、マジック)は1993年に登場して以来、世界的な人気を得ている。その醍醐味は、自分で40枚以上の呪文カードを組み合わせて作るデッキ(魔法の書)と多岐にわたる戦術、そしてコンボと呼ばれる特定の呪文カードの連携技にある。

さて、今回のデュエルズ・オブ・ザ・プレインズウォークスだが、シンダラーモード(いわゆる、ストーリーモード)では、自分や対戦相手の使うデッキにもエクスパンションのカードが新たに盛り込まれ、新しい強力なデッキと対戦する可能性も生まれた。

また、以前は自陣行動や、勝てる局面でもとどめを刺さないなど、あまりにも不可解な点の多かったコンピュータの思考は大幅に改善され、人間同士で行うデュエル(戦闘)により近い行動を起こすようになった。おかしな行動がまったくないわけではないが、これは堂々として解釈し

デュエル中の各フェイスは、横断を極めるつつ半自動で動くので、高次を維持しながらも手放さずにプレイできる。もちろんデュエル進行が止まれば、プレイヤーのカードを見る場にもなる



よう、プレイヤーの実力と難易度設定によっては、十分な練習相手になってくれるだろう。ファスト・エフェクトと呼ばれる、即座に効果を発する呪文の使い方は参考になるはずだ。

日本語化という点でも、このゲームはなかなか頑張っている。過去のエクスパンション「THE DARK」「LEGENDS」のカード機能を日本語で確認できるのはうれしい。デッキビルダーでデッキを作るときにも大いに助けになるだろう。また、全収録されたカードは400枚を超える本家の総カードのうち、本家に占める割合は、さらに、両エクスパンションで初めて登場したマルチカラー(呪文をかける際に複数色のマナが必要となる呪文をこう呼ぶ)レジェンドとエンチャントがまじりこんでいる。容易に境界があつたかもしれないが、両エクスパンションならではのデッキ構築を心待ちにしていたコアなファンにとっては残念だ。

一方で、これまでは決められた17種類の中から選ぶだけだったプレイヤーキャラクターの要素が、自分でデザインできるようになった。今後は、それぞれのウィザードに何通りの服装、持ち物が用意され、自分の好きなデザインで遊ぶことができる。

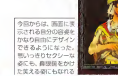
TENとギャザリング・ネット 充実したマルチプレイ環境を提供

本誌読者なら気になるマルチプレイについてだが、情報はギャザリング・ネット(情報は英語、<http://www.gathering.net/>)で得ることができる。また、マルチプレイ対応モジュール「ManaLink」は、TEN(Total Entertainment Network)によって提供されており、マルチプレイを可能にするためには、TENのメンバー登録をしなければならない。入会にはサインアップ用のサイト(<http://signup.ten.net/signup/>)で行えるほか、ソフトのインストール時にも選択できるようになっている。幸い、プレインズウォークスはTENのフリーアカウントに対応しており、メンバー登録後の課金の心配はない。ただし、当該サイトはすべて英語で記述されているので、注意しよう。

ManaLinkの日本語版の開発も進んでおり、英語版との対戦も可能になるらしいので、そちらの登場を持つのもいいだろう。待ちきれなければ、上記のサイトで情報を収集するといえ。

何はともあれ、これだけ複雑なルールを持つマジックを、遠く離れた見知らぬライバルと楽しむことができる。1人で楽しむのもいいが、人間相手に自分の力を試してみたい。さつと新しい発見もあるはずだ。初心者より、むしろ中級・上級者にトライして欲しいソフトである。

(菅原有香)



カードに描かれた戦闘員は、自分や相手の手札に、このように呪文オプションウィンドウが付き、手放さなくてもいい。複雑な効果を持つカードの多いこのゲームでは、かなり利用価値があるだろう



©1997 Wizards of the Coast Inc. MAGIC: THE GATHERING LEGENDS OF THE DARK, MANA LINK, GATHERING OF THE PLANEWALKERS The two symbols are trademarks of Wizards of the Coast Inc. MICROPROSE is a trademark of MicroProse Software Inc. Produced under license from Wizards of the Coast Inc. All other trademarks are the property of the respective holders

VOID ヴォイド

和製ミスト? 富士通の意欲作が登場

文・堀江貴文

異世界と幻想世界の境界にどっぷり浸れる。地獄を駆け抜け楽しむでいい

SF世界と幻想世界を融合させた
アドベンチャーゲーム

このゲームを手渡された時、「ミスト」のようなアドベンチャーゲームであると説明を受けた。そう、パソコン用のゲームとして世界的な大ヒットとなり、コンシューマーゲーム機にまで移植された名作、ミストのことが、それを意識して「VOID ヴォイド」(以下、VOID)は作られているらしい。

ゲームは西暦2050年、地下都市の建設現場から巨大な遺跡が発見されるシーンから始まる。それはとうやうや先史文明のものらしく、遺跡といっても一般的にイメージされるような建造物の類とは違い、何かの機械を思わせる形をしている。ここへ調査にやってきた、ジョン・フレッカーという人物……。

一転して、舞台は西暦2300年へ。この時代、地球全体の環境破壊が進み、もはや人間の手で回復できるようなレベルではなくなっていた。人類はドームや地下都市に逃げ込むことで生存を続け、Illusionシステムと呼ばれる仮想空間が生活に深く浸透。人々は閉塞した現実世界に絶望を感じ、Illusionシステムが提供する安らぎのある風景に没入しているのである。

ビルの壁面に設置された、巨大なディスプレイがニュースを流し続けて、Illusionシステムが人体に悪影響を及ぼすと主張し、使用禁止を働きかけているフォレスト・サヴェージという環境保護団体が、ウイルスを使ってIllusionシステムを攻撃したのだ。この影響により、システム内に取り残されたまま現実に戻ることで、この間状者に陥ってしまった人々が続出。ウイルスの除去とシステムの復旧は急を要していた。プレイヤーは、Illusionシステムのメンテナンスを担当するエンジニアとして、この破壊されたIllusionシステムへアクセスし、事態の解決に向けて、行動を開始するのである。

ウイルスに破壊されたIllusionシステムが提供する仮想空間。そこには、荒涼とした、どこかびつな景色が広がっていた。美しい空中庭園があるはずの場所には、建築途中で放棄されたようなさびた鉄骨の建造物が浮かび、清涼感にあふれているはずの洞窟は荒れ果て、不気味な雰囲気が漂っている。これらの世界を歩き回り、仲間が送り込んでくれたはずのワクチンを探し出し、プログラムボードへとセットするのが、プレイヤーの任務なのだ。

美しく幻想的だが、どこか不条理な景色と、そこに隠された数々のトラップ。確かにこのVOIDは、ミストをほうふつとさせるゲームであると言える。



これから日本製パソコンゲームに期待したい

現在、傑作と呼ばれるゲームは、コンシューマーゲーム機で提供されるものを除き、そのほとんどが海外のメーカーによるものばかり。特に、本誌がメインで取り上げているような、ネットワークを利用して楽しむタイプのゲームはほぼ海外製で占められ、日本製のものはまだまだという印象を受ける。

ネットワークを利用したゲームには、本来のゲームデザインの技術だけでなく、ネットワークに関する技術と、ノウハウの積み重ねが必要だ。ネットワーク環境に不慣れだった日本のメーカーの技術が、海外メーカーに比べると劣る作品をリリースするには、まだしばらくの間がかかると思う。そういう特殊な技術が必要という点で、このVOIDのようなアドベンチャーゲームの方が、また勝負に出やすいということができるだろう。

経路の上げ過ぎか、ゲーム中のアニメーションに使われているムービーの画質が悪いのが気になるが(これは旧版だから?)、グラフィックの実し、その展開、雰囲気作りなど、VOIDはかなり頑張っていると思う。攻略法がCD-ROMに最初から用意されているという点も、非常に親切な配慮で好感が持てる。

一番喜んだ、と言ってしまうまでもかもしれない。しかし、ネットワークを利用したRPGなど、「ULTIMA ONLINE」や「DIABLO」と素直に比較する気になるような完成度を持ったゲームが、日本のメーカーから発売されているだろうか? 日本のメーカーにもう少し頑張ってもらいたいと思っているユーザーは多いはず。そういったユーザーに、このゲームを選んでほしい。果たして日本製のVOIDは、ミストのレベルに追いついているのだろうか。その目で確かめてほしいのだ。

なお、VOIDには公式ホームページ(<http://www.fhs.co.jp/VOID/>)がある。ここでは小規模VOIDなども楽しむことができる。気になる人は、まず、ここをチェックしよう。

販売元: 富士通パレックス株式会社
開発元: 株式会社富士通パレックスシステムズ・エンタープライズ
富士通パレックス 自由デザイン研究所
問い合わせ先: 富士通パレックス株式会社
03-5730-3270
価格: 5,500円
OS: Windows 95/98
CPU: Pentium 133MHz以上
メモリー: 32MB以上
CD-ROMドライブ: 4速以上



特集1

マルチプレイが熱い パソコンゲーム

今月もマルチプレイ対応パソコンゲームを厳選して、徹底攻略する。QUAKEキラーとして鳴り物入りで登場した「UNREAL」と、熱狂的なファンを持つ「QUAKE II」の初の公式アドオン「QUAKE II MISSION PACK: THE RECKONING」。くしくも同時期に発売された2本の3Dシューティングの攻略情報を、マルチプレイを中心に掲載する。

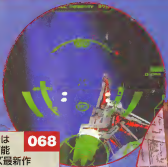
さらに、期待のネットワークゲームプロジェクトGamer'sDreamの第一弾タイトル「ダークアイズ」の概要をどこよりも早くお届けする。

054

単独速報

Gamer'sDreamプロジェクト第1弾タイトル
ダークアイズ速速情報

文/安井 暁



068

宇宙空間でのバトルは
ボイスチャットも可能
DESCENTシリーズ最新作

FREESPACE
THE GREAT WAR

文/小笠原 誠



オリジナルエンジンが描き出す
グラフィックが
3Dシューティングを極めた

056

UNREAL (PART I of II)

文/Yuki-Kaze !



今までにない超美麗グラフィックに
圧倒され続ける3Dシューティング

078

インカミング 完全日本語版

文/Mhusky

追加される武器やモンスターなどで
スパイスの効いたQUAKE IIへと変身

086

**QUAKE II
MISSION PACK:
THE RECKONING**

文/三須隆弘

高密度攻略

国内最大級のネットワークプロジェクト
第1弾タイトルは本格RPG「ダークアイズ」だ

Gamer's Dreamプロジェクト 第1弾タイトル ダークアイズ 最速情報

「ULTIMA ONLINE」に代表される完全ネットワーク仕様ゲームを提供するには、サーバーの設置・維持管理のための投資と技術が要求されるため、開発に踏み出せていない国内メーカーも多い。

今冬から開始される「Gamer's Dream」は、NTTデータ通信がインフラ周りの業務を一手に引き受け、メーカーはゲーム開発に集中できるネットワークゲームプロジェクトである。本格サービス開始と同時にリリースされるのは、完全ネットワーク仕様RPGの「ダークアイズ」だ。今回はGamer's Dreamの仕組みと、ダークアイズに関する最速情報をお届けする。

国産ネットワークゲーム隆盛の起爆剤ともなり得る Gamer's Dreamの仕組み

国内最大ともいえる サーバー設備を提供

NTTデータ通信は、ゲームサーバーの設置・維持管理を受け持つネットワークサービス「Gamer's Dream」を今冬より開始する。これにより、メーカーはサーバー運営技術や課金のノウハウを気にすること無く、「UO」タイプの完全ネットワーク仕様ゲームの開発に踏み出せるようになる。

ネットワーク環境としては、100Mbpsクラスの専用線が用意されており、サンマイクロシステムズ社のマルチプロセッサ搭載のUNIXマシンがサーバーとして稼働する。1タイトルにつき、このマシンが1台以上割り当てられ、機能面での不安は全くない。ゲームサーバーのほかに課金やアカウント処理を行うマシンも設置され、ユーザー管理には本格的データベースエンジンが利用されている。これは、国内のゲームサーバー施設として、これ以上は考えられないほどの強力な設備だろう。

NTTデータ通信は現在、Gamer's Dreamを利用してゲームを開発するメーカーを募集中だ。Gamer's

Dream対応部分の開発については、専用のソフトウェア開発キットが提供される。同社は完成されたサーバーソフトを預かり、発売されたクライアントソフトからの接続を持つことになる。

この呼びかけにどんなメーカーが応募してくるのか、このプロジェクトの成否だけでなく、国産ネットワークゲームの将来にも大きく影響してくるだろう。

1タイトルにつき 月額1,000円からで接続可能

われわれがGamer's Dreamを利用するには、まず、ユーザー登録が必要だ。登録時の入会金は無料で、接続料金は定額制だ。1タイトルの利用につき、月額1,000円～1,500円程度になる。これを安いと思うかどうかは、タイトルやサービスの内容によるだろう。

Gamer's Dreamでは、年間10タイトルの新作がサービスされていく予定で、「ダークアイズ」によって今冬の稼働開始から2ヵ月以内に3万人の登録を見込んでいる。

第1弾タイトル「ダークアイズ」は UO、DIABLOを超えられるか

1サーバー3000人まで接続可能 国産ならではの日本語チャットもできる

Gamer's Dreamの名が示すとおり、まさにネットワークゲーム・特許のシステムが提供されるわけだが、最も気かりなのは、発売される対応ゲームの内容である。しかし、その点に心配はいらない。なんと、サービス開始と同時に超大型RPG「ダークアイズ」が、ネクステックから発売され、プレイできる予

定なのだ。

「ダークアイズ」は、一つのサーバー上で同時に約3000人がプレイできる完全ネットワーク仕様のRPGだ。ただ単にモンスターを倒して経験値を稼ぐだけのゲームではなく、宝物の栽培や鉱物資源の採掘、ゲームに登場するさまざまな材料の加工など、ゲーム世界での生活を楽しむタイプとなっている。

また、日本語のチャットが可能で、より自然なコミュニケーションを楽しめるだろう。

メインテーマは 2種族間の敵対と共存

ゲームの舞台は「フェアホープ」と呼ばれる架空の惑星。そこには「オーガル」と「インファン」という二つの種族が生活している。両種族は惑星を二つに隔てる大山脈「シャトルレンジ」によって生活圏が隔離されており、思想の違いや資源の奪い合いなどから戦争状態にあるという。少しシビリアンな設定だ。プレイヤーは、まずどちらの種族でプレイするのか選択する。種族によって、プレイスタイルが異なるのだが、詳しくは、図を参照してほしい。

この辺りのデザインは非常に密で、2種族間での公用語の違いからチャットのメッセージにフィルターがかかるようになってい。つまり、プレイヤー同士であっても、種族が違えば、相手の話すことを理解できない。また、種族によって得意な能力や採取できる資源が異なるため、強力なアイテムの製造には2種族間での協力が必要となってくる。

親交の度合いが高まれば、徐々にフィルターが解除され、相手の言葉を理解できるようになるというシステムだ。PK行為にも工夫がなされており、初めは異なる種族のプレイヤーキャラクターを殺傷しても対立状態であるため、PKにはならない。もちろん、同じ種族であればPK行為としてペナルティが科せられる。ペナルティは、PK行為を重ねることで生命力が減少していき、キャラクターレベルを下回ると死亡時に復活できなくなるというものだ。

また、両種族共通の敵として「マスター」と呼ばれるモンスター種族が設定されている。マスターの脅威に対し、両種族が手を結ぶこともありえる。プレイヤーはこれらの経験を通して、他種族との協力の利点、共存の可能性を知ることになる。

捕獲、育成、栽培など多彩なスキルが 種族ごとに用意される

もちろん、ダンジョンやワールドで冒険も楽しめる。そこには前述のマスターやPKなどが待ちかまえており、ほかのRPG同様に武器や魔法を駆使して戦うことになる。

魔法を複数のプレイヤーが同じ目標に掛けた

図1 種族別特徴表

オーガル	インファン
捕獲	育成
栽培	加工
採集	鍛冶
防具作成	武器作成
攻撃魔法	回復魔法

「オーガル」「インファン」によって育成できる技能(能力)が異なる。この図は、それぞれが得意とする技能による両種族、敵対に駆動した「オーガル」は捕獲、育成の技術が特長。内陸を駆け巡るプレイヤーはインファンは農業や鍛冶の得意なプレイヤーが特長。両種族で作り出すアイテムの特性を生かした魔法を使う。また、●は他種族の協力を要することにより育成できる技能だ。

場合、その効果が上昇する仕組みもある。つまり戦闘においても、プレイヤー同士の協力が敵対に對するためには有効なのだ。モンスターとの戦闘は、相手を打倒するばかりではなく捕獲することでも解決できる。捕獲したモンスターには、育成により強くなって、プレイヤーキャラクターの護衛をさせることが可能だ。栽培の技能も売りの一つだ。薬草や食料、アイテムの材料などを自分で種を入手して栽培できる。栽培技術も何通りもあり、栽培技術を学ぶのが目的にした旅もできる。

また、アイテムの材料を得るための技能、採掘によってダンジョンが発見されることもあるという。長期間のプレイでも常に新鮮な気分が味わえるだろう。

多彩なイベント、施設の豊富さで 常に新鮮な気分を味わえる

システム側から新しいクエストやイベントなどが順次追加されるほか、なんと新しい町を作ることができる。新しい町にはアイテムショップなどが建設され、すでにある都市と同等の機能を持つことができるらしい。

ゲーム世界には、アイテムショップや教会などのRPGでは不可欠の施設のほか、乗り物を使ったり競争ができる競馬場、プレイヤー同士の戦闘を可能とする闘技場、スロットマシンやビンゴゲームなどで遊ぶ賭博場、アイテムのオークション施設などさまざまな特殊施設があり、冒険以外の楽しみも存分に味わえる。さらに、両種族の中立地帯に建てられた町では種族間の交流があり、そこで生活をする相手の種族の技能を習得できるのだ。

ネットワークRPGとしてまさに至れり尽くせりといった感があり、これまでに紹介しただけでは「ダークアイズ」のすべてを語り尽くすことは到底いえない。次号も継続して、この超大型RPGの情報を提供していくつもりだ。なお、Gamer's Dreamのサービス開始時には「ダークアイズ」のほかにも、もう1タイトルが登録されることになっている。こちらも情報が入次第、本誌で紹介するつもりだ。



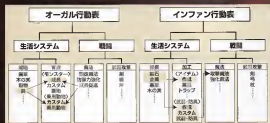
ゲームシステム全般を担当している高田隆三。過去の代表作には、『大工の魂』、『大工の魂2』、『大工の魂3』などがある。



グラフィック全般を担当している高田隆三。過去の代表作には、『大工の魂』、『大工の魂2』、『大工の魂3』などがある。



グラフィック全般を担当している高田隆三。過去の代表作には、『大工の魂』、『大工の魂2』、『大工の魂3』などがある。



Unread

STORY

囚人であるあなたは宇宙船Vortex Rikersに収容され、流刑植民地に送行されていた。事前に航行中だったVortex Rikersを突然の衝撃が襲い、音鳴灯が点滅し始めた。パニックに陥った囚人の中で、まったく状況が把握できないあなたは、看守に向かって「いったい何が起きたんだ?」と叫ぶ。「何が起きたかって、星落の真ん中最近とさ、看守は囚人たちを避難させようとして、冷たく言い放って立ち去った。取り残されたあなたを待つのは死のみ。壁に打ち震えるあなたは助けを求めて叫び続ける。そして、次の瞬間、重力平衡機が壊れ、

囚人であるあなたはまず当然Vortex Ridersに収容さ
れ、裁判官民衆に連行される。裁判官に収容した
らVortex Ridersが突然の衝撃が襲い、警備員が点検
し始めた。パンクに陥った監獄の中で、言いたく状況が
認識できないあなたは、看守に向かって「いったい何が
起きたんだ?」と叫ぶ。「何が起こったかって、逆走の真
似をした」と看守は囚人たちは避難させようとするに
冷たく言い放って立ち去った。取り残されたあなたを待
つの死のみ。壁に打ち震えるあなたは助けを求めて
叫び続ける。そして、再度の衝撃が来る。

に、間断を挟み気を取り直してしまふ。

その後、目が覚めたあなたは辺りの状況を確認する。とくくしい時間が経過したのがわかる。そして、人かた、傷を負っていたが、何となく立ち上ることにできた。幸いにも、自分を押し込めていたゲートキーパーが解放されているのに気付く。予想せぬ事態ではあったが、あなたは自由の身となったのだ。ただ、残念なこと、至聖したこの星は、狂暴で人類を苦しめるか超える技術を持った種族Skaurが支配している世界。あなたが無事に生き残れる確率は万に一つかもしれないだろう。

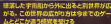
陽の光がまばゆく
光る。ポリゴンチ
ックな感じが否め
ないといふ確かな

とりえず、シングルプレイからスタート。最初に倒れてくるのは、このゲームでは始まる。スピーカーからは「お前を助す放送が流れてる、まずは船を出しに動きを確認。多少QUAKEシリーズなら、スプレッドが速く感じたい」とこの船室からの出口を探してと、突然、船室が揺れた。この揺れが実は本物と同じで、無理に歩こうとしてもゲーム上でもふらふらしてしまうのだ。土曜の夜の静かなるエクストリーム・クワイ

陽の光がまじりこ
光る。ポリゴンテ
ックな感じが否め
ないことは確かだ

が、「QUAKE II」はどのタイプの3Dゲームでもなかった。臨に直接訴える(画面に映っている)世界が現実の世界であるかのような感覚があった。

この後もプレイヤーを飽きさせない演出が連発。シングルプレイでここまでいれり込んだのは「Outland」以来。グラフィックは、演出面では「ゴースト」に次ぐところだ。しかも、この速のグラフィック快進撃に反するには、さすがにサウンドプレーン、特に3Dfx Interactive社のVoodoo2チップの無いハードが必要。その上、CPUは「Pentium II」366MHz以上は必要など、かなりの高いレベルのマシンスペックを要求してくるのがネックになっている。



UNREAL

細かな点でQUAKE IIとは異なるゲームシステム

さて、ゲームシステム面で気になった点を述べていこう。内容的にはQUAKEなどに代表される3Dシューティングと考えていても構わない。

細かい点で見ていくと、まず、武器チェンジ。これに関してはQUAKE IIと同じようなシステムが採用されており、武器を切り替える時にメニューが呼ばれるようになる。QUAKEをプレイしていた人にとって、これは重要なシステムである。ただ、切れる前に再度武器チェンジを行うと、即ちリセッセルされるので、武器チェンジごとに、横断移動するQUAKE IIのようなものは無い。使用する武器は、どこかで見たことのあるもののバリエーションはあるが、独特な使い方ができる。オリジナルの要素も満載している。

次に動き。前述したように、QUAKE IIよりも若干動くスピードが速く感じた。特殊動作はQUAKE IIと同じように、しゃがみ移動やアイテムを使うことができ、また、緊急回避行動として、飛びのきができる。また、ゲーム開始前、11つのクラス(CLASS)を選ぶ方法では、各クラスによって能力が異なっているのが分かった。たとえば、空を飛ぶSkooperは、当然移動が速くなる。ジャンプ力が高くなる



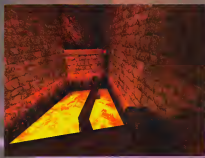
「Skooper」は空を飛べる。そのため、ほかのキャラクターと違って壁を壁の上もジャンプできる。

のだ。イカ、ウミ、トカゲ、Cnidariaなどは水中で乗ることのできる。箱や投擲も楽々とできることのできる。このように、バリエーションには、オリジナル要素がいくつか。今までに存在した3Dシューティングにあった要素は、ほぼ完全に網羅していると言える。マルチプレイに関しては、p.090で紹介している通り、それを確認してほしい。

シングルプレイを進めるコツは「スイッチ探索」

シングルプレイを進めようとするヒントをいくつか載せておく。行き詰まったら、スイッチを探そう。例えば、ユークレイン(Kevlar Suit)は、壁の天井にあるスイッチを押せば、シールドが解除されることがある。また、落岩で渡れないような場所をスイッチで橋を架けられる。

また、多少英語が読めるのであれば、アイテムのDescriptionを使えば、要所要所でヒントが得ることができる。そして、原住民のNabは攻撃を加えないと助けると、隠し部屋を開けてくれることがある。隠し部屋には、いろいろなアイテムが隠れている。シングルプレイを自給に楽しむ人は、



このスイッチを踏むと、近くに隠し部屋が開く。モノを落とす。



このスイッチを押すと、隠し部屋が開く。モノを落とす。



どうしてもクリアできない人には禁断の果実を……

どうしてもシングルプレイをクリアできない人はチートを使うといい。解雇モードから空を飛ぶフライモード、壁をすり抜けるゴーストモードなど、何でもあり。中には、「TOMB RAIDER」視点に変更するものもある。チートを使うには、Tabキーを押して、各コードを入力すればいい。

CODE	機能になる
OPEN+マップ名	指定のマップでプレイできる
SUMMER+名前	アイテム、エンブレム、武器などを出現させる
ALLAMG	現在所持している銃弾の数を完全に補充
FLY	空を飛ぶことが可能になる
GHGHT	壁をすり抜けることができる
WALK	FLY、GHGHT状態を元に戻す
BEHINDVIEW	「TOMB RAIDER」視点に切り替え
BEHINDVIEW	自分の視点に切り替え

この手のゲームではおなじみになったキーコンフィグ設定。
ここでは、Play Online流のUNREALキーコンフィグを伝授しよう。

キーコンフィグの見え方、メニュー、両側のOptionsを選び、その中にあるCustomize Controlsで行う。変更したい項目に合わせて、1度Enterキーを押す。その後、割り振りたいキーを押すだけなので、だれでも簡単にできるだろう。

よって、デフォルトのキーコンフィグは、はっきり言って使えないので、筆者が使っているお助めのキーコンフィグを紹介する。変更後の状態は、表1のようになる。以下に、変更理由とキーコンフィグの内容を説明する。

まず、Fireは現在選択中の武器での攻撃。メニューにあるAlternate Fire、これは何か？ 何らかのキーに割り振って押すと、撃ち方や攻撃方向がTrueで撃った場合と異なるように変化する。実は、UNREALでは一つ武器ごとに別の攻撃方法があるのだ。マニュアルでは、Fireでの攻撃をPrimary

Fire(以下、PF)と呼び、Alternate Fireでの攻撃をSecondary Fire(以下、SF)と呼んでいる。UNREALでは武器の使い分けが重要なので、できれば両方ともマウスのボタンに配置しておきたい。

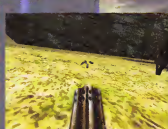
次に、移動系統だが、QUAKEなどでおなじみのEキー、Dキー、Sキー、Fキーに配置するのがベストだろう。なお、Strafeは移動方向、突撃するの意味が通すが、採用すること



このゲームでは、移動方向はE、D、S、Fキーで指定し、突撃するときはFキーを押す。また、移動方向はE、D、S、Fキーで指定し、突撃するときはFキーを押す。

ドステップを行うので、深く考えず、Sキー、Fキーに割り振っておこう。左右の振り向きはマウスで行うので、Turn RightとLeftは特に割り振るを考えた方がいい。なお、マウスで回りを見回すときに使うMouse Lookに関しては、好みでキーを選んでほしい。筆者は常にMouse Look状態にしてるので、Optionsの中のAlways Mouse Lookの項目をTrueにしている。ここをFalseにすれば、Mouse Lookに割り振ったボタンを押さなくてもよい。

最後に、アイテム関連のキー設定。まず、アイテムの使用は、E、D、S、Fに違い、Gキーに配置する。また、アイテムの選択に関しては、次のアイテム選択をWキーに属するのをQキーにするという。こうすることで移動しながらでも、手を離さずにアイテムを選択、使用できるはずだ。最後に、兵器の選択であるNext WeaponはRキーに割り振るをお勧めする。



武器による異なる攻撃方法がある。B-Bot Launcherの場合、Primary Fireでロケット弾を発射するが(写真上)、Secondary Fireではグレナードを発射する(写真下)。

UNREALのキーコンフィグ

表示	指定するキー	説明
Fire	Left(Mouse Button)	現在選択中の兵器でPrimary Fire攻撃をする
Alternate Fire	Middle(Mouse Button)	現在選択中の兵器でSecondary Fire攻撃をする
Move Forward	E	キャラクターを前進させる
Move Backward	D	キャラクターを後退させる
Turn Left	Left(Arrow)	キャラクターを左に回らせる
Turn Right	Right(Arrow)	キャラクターを右に回らせる
Strafe Left	S	キャラクターをドステップさせる
Strafe Right	F	キャラクターをドステップさせる
Jump/Up	Right(Mouse Button)	キャラクターをジャンプさせる
Crouch/Down	SPACE	しゃがみ、しゃがみ状態でいる
Mouse Look	M	押している間、Mouseで視点を動かせる
Activate Item	G	現在選択中のアイテムを使う(アップグレード/Down/Off)
Next Item	W	現在所持しているアイテムを変更する
Previous Item	Q	現在選択中のアイテムから一つ前に戻る
Look Up	Up(Arrow)	上を見る
Look Down	Down(Arrow)	下を見る
Center View	Esc	正視に戻す
Walk	Shift	押している間キャラクターが歩行状態になる
Strafe	Z	Turn LeftまたはRightで前進ができるようになる
Next Weapon	R	次の武器に変更する

そのほかの特殊なキーに関して

マルチプレイ時に使用できるいくつかのキーを説明しておく。対戦相手の目の前で跳躍行動を取るユークなのもあれば、持っている武器を捨てるといった重要なキーもある。武器を捨てる行動は一見意味がなさそうだが、

チーム戦などで復活したの味方に不要な兵器を渡し、とあきらめ強化させるところができるのだ。なお、ここで紹介するキーはAdvanced Optionsでないと変更できない。

キーを押すと相手にはこういってメッセージが発信する

キー	説明
Q	現在所持中の武器を割り渡せる
F4	scoreboardを開く
F5	HUDモードを選択/切替える
T	メッセージボードに切り替える(入力欄、Enterで送信)
L	自分のプレイヤーに手を振る
J	相手を抱擁するポーズをとる
K	勝利を宣言したようなポーズをとる

たった一つの項目を変えるだけで、見違えるように強くなるプレイヤーがいる。ゲームを始める前に、よく読んで、自分にぴったりのゲーム環境にしてほしい。

Unreal

細かい設定も重要 Optionsの詳細設定

多岐にわたる項目があるOptionsを項目別に説明しよう。

まず、Auto Aim。これは攻撃した時に、縦軸、つまり高さが変われば自動的に角度を調整してくれる機能。Proneにしてぐくと効果が発揮される。ただし、狙撃する床に立ち向かってくるので、上級プレイヤーはこの設定はしないほうがいい。

マウスに関する項目。Mouse Sensitivityは感度を大きくするとマウスの感覚が上がり、ちょっと動かしただけでも、かなり敏感に反応するようになる。Invert Mouseはマウスの上下を反転する。つまり、マウスを手前に引けば、画面の上りを見ることになる。LookSpringはMouse Lookが切り替わっているときに押された時点で、自動的に正すように設定されている。Mouse Lookは前述した通り、マウスで視線を動かす。

Weapon Handは武器の位置をどこにするかを定める。お勧めは中央だ。Auto Slope Lookは使う必要がないので、Falseにしておこう。

Crosshairは十字の図案。ここで形を決めることができる。もちろん、照準を使用しない設定もできる。Dodgingは後述する特殊行動の飛々の意をどうかどうかを決める。これも好きに設定してもいい。Trueにしておき、誤作動が多いようなら変更もアリだろう。

Prioritize Weaponsは武器を取った時、自動的にその武器に変更するかどうか、武器の優先順位を決めるところだ。とりあえずTrueにしておこう。HUD ConfigurationはHUDの表示のオン・オフ。

View Bobは移動時などに見られる画面縦揺れ。頭の動きの大きさを変更するところ。右にいっぱい設定すれば、オーバーキルアクションを行うようになる。左に合わせれば、大きく動かない。3Dゲームで酔いやすい人は目いっぱい左にすると酔いにくくなる。

最後にAdvanced Controls。ここでは、3Dに縦向き設定ができるようになる。武器の直接選択をAキーに設定するなど、Customize Controlsではできないようなカスタマイズが可能になる。さて、ひととおり理解できた。さあ、いよいよ設定の微調整を行って、敵を倒そう。



Prioritize Weapons
の項目を選択すると、武器の優先順位が変更できる。ここで、どの武器を優先するかを決める。



HUD ConfigurationはHUDの表示のオン・オフ。HUDの表示を決定する。HUDの表示を決定する。

画面の見方



アーマーの耐久値

スーツ、アーマーなどの括りの耐久値が表示される。



現在装備中のアイテム

表示中のアイテムの下にもゲージあり、残りの使用回数がわかる程度分かる。

現在装備中の兵器

現在装備中の兵器が表示される。武器の位置を変更したい場合は、Optionsの中にあるWeapon Handで変更できる。

残りHP

残りの体力が表示される。Super Healthを取ることにより、最大200まで増やせる。

現在のKILL数

マルチプレイのみ表示される。現状でのKILL数、つまり、自分のスコアが表示されている。

所持している兵器とその残弾状況

ここで、全体的な残弾数をグラフで見ることができ。なお、上部の数値が白くなっている。そのナンバーの兵器を所持していることになる。ナンバーは兵器紹介ページを参照してほしい。

現在装備中の兵器の残弾数

現在装備中の兵器の残弾数が数値で表示される。重要な兵器は常に確認するようにしたい。

HUDの表示を決定する。HUDの表示を決定する。HUDの表示を決定する。

Play Online **060** September 1995

UNREALには、特徴のある武器が数々登場する。それぞれの武器には2通りの使い方があり、効力がまったく異なるものもある。熟読して、違いをよく理解し、臨機応変に戦ってほしい。

No.1 Dispersion Pistol



シングルプレイではスタート直で手に入り、マルチプレイではプレイヤーが常備している光学兵器だ。エネルギーは時間がたてば、勝手に回復するので、弾切れを心配さないので最大の利点。Primary Fire(以下、PF)だと連射能力がある分、威力が15程度と高くはない。逆に、Secondary Fire(以

下、SF)では、ボタンを押し放しにすることで、エネルギーをためることができ、そのため分だけ威力が上がる。射止までに多少待たなければならないものの、実は爆風判定があるので、使い方が次第ではかなり強力な武器になる。なお、その爆風は自分も被害を受けるので、近接戦闘では使わないように。



補充アイテム

Dispersion Pistol Power

写真のアイテムを取ると、Dispersion Pistolが変形し、攻撃力が増加する。変形は4段階までで、写真のような変化をしていく。発射する弾の色も変化する。Dispersion Pistolはなぞが多い武器だ。



No.2 AutoMag



Dispersion Pistolが光学兵器なら、このAutoMagは軽火器といったところだ。威力があるわけではないが、Dispersion Pistolと異なり弾が速いので、非常に狙いやすい。PFはこれといった特徴はない。

SFはAutoMagを横にして撃つスタイルになる。いわゆるGangstaスタイルでの攻撃だ。多少狙ったところに行かなくなるが、その分大幅に連射能力が上がる。近接戦闘ではこちを使ってみよう。

補充アイテム



Clip

Bulletタイプの弾丸が20発装填される。非常に平べったいので、見逃しがちなアイテムだ。



50 Bullets

Bulletタイプの弾丸が50発装填される。同じ弾薬を大量に使うMinigunを装備している時は、爆発に併せておきたいアイテム。



左が通常の射ち方で、右がSFで撃っているところ。UNREALにはいろいろ細かい見当に当たっている



詳細報告
UNREALに登場する
武器の性能と秘められた用法



No.3 Stinger



クリスタルのような鉱石を射出するネイルガンといったところか。PFは単発を高速連射する。威力もそこそこあり、なんと雷でも使い勝手がいい。飛距離もかなりあるので、どんな状況にも対応できる。SFは一

度に5発のクリスタルを発射する。リロードが極端に遅いので、連射はできないが、発射自体はすぐに行われる。PFでけん制しつつ、SFでドドメを倒すという使い方をするのがベストだろう。



補充アイテム 40 Tarydium Shards

Stinger専用の補充アイテムはクリスタルのような形をしている。アイテムの大きさは小さい方が、目立つ色なので見つけやすい。一つのアイテムで40発装填される。

SFでの攻撃。弾が鉱石なので、壁を撃って壁5スレにくりぬける。この方法で攻撃しよう



No.4 ASMD



ASMDは、エネルギー弾を発射する武器だ。PFは弾速しか見えないほど、速く撃ち出される。これに対してSFは、光の弾が目で見えぬ速度で撃ち出される。この場合、弾速が極端に落ちるが、この光の弾には照準判定があり、雷撃したとき、ある程度近くにいる相手にダメージを与えることができる。しかも、相手の足下を狙うと、はじき飛ばすことが可能なのだ。岩や、ダメージを受ける水がある所、意外に重宝する。また、ほかにも面白い使い方ができる。このSFの光の

弾をPFで攻撃すると、エネルギーがはじき、空中で爆発するのだ。かなりの広範囲に攻撃でき、しかも威力が高い。壁に隠れる相手をいっぺんに倒すときに使うと、非常に効果がある。

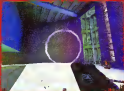


補充アイテム ASMD Core

エネルギー10発分が回復する。長細いアイテムで、前面から煙が出ていく。



SFで撃った光の弾に照準を合わせ、エネルギーを消費



ヒットするとエネルギーが回復し、両者の距離を縮める。この攻撃はかなりの威力



出口を下に向けて、敵と同時にジャンプする



両者の間に壁に入らないように壁の上のアイテムは、この技を使って敵を倒すのが便利

No.5 8-BALL Launcher



多目的・多弾数装填型のロケットランチャーだと思っほいい。PFは直線的に弾が飛び、着弾と同時に爆発が起る。SFは敵物体状に弾を発射し、しばらくして爆発する(グレネードのような使用方法)。どちらも威力が高

く、爆風に判定があり、当たれば確実に相手をはじき飛ばすことができる。PF、SFどちらもボタンを押したままにすると、すぐに弾を撃ち出す装填し続け、最大5発を同時発射できる。また、この武器を装填した状態で、まだ装填動作に入る前に、相手を正面にとらえ続けると、ロックオン状態になる。この状態でPFを撃つと、ある程度、弾が敵を追尾する。ロックできる距離は厳しく設定されているわけではないが、障害物に隠れるなど、相手が見えなくなった段階で、ロックオンが解かれてしまう。広いエリアや、一本道の通路でない限り、そうそうロックオンはできないだろう。また、SFに関しては、ロックオンした状態で弾を発射しても、通常の状態とそんなに変わらない。ちなみに、QUAKEで有名な、烈風を利用して高い所に登るロケットジャンプ(ロケットジャンプとも言う)もできる。ただし、大ダメージを被る際には、飛距離はおおむね、箱の上のアイテムを取りたいときに使う程度の活用になるだろう。



補充アイテム 12 EightBalls

8-BALL Launcherの補充アイテムで、一つで12発装填される。敵に取られると危険なので、8-BALL Launcherの有無に関わらず、見つけたら必ず押さえておこう

Unreal

No.6 Flak Cannon



Flak Cannonは炸裂弾を撃ち出す武器で、PFでは、射出と同時に弾を炸裂させる。攻撃範囲がかなり広いのが特徴。ただ、弾片一つ一つの威力がそれほど高くないので、連続弾が当たっても大ダメージを期待できない。だが、接近した状態で当てれば、たいいの相手を即死させるほどの大ダメージを与えることができる。また、この弾片は壁に当たるとはね返ってくる。うまく利用すれば、隠れながら攻撃することもできる。たが、自分に当たった場合も同時に、大ダメージを受けるので、注意が必要だ。BFは炸裂弾をそのまま撃ち、壁や床などで爆発させ、破片をまき散らす攻撃だ。炸裂弾をそのまま射出するので、当然、PFよりも射程距離がある。

補充アイテム

10 Flak Shells

Flak Cannonはどのマップでも近・中距離戦ともに使える高性能兵器。その特徴を持っておりても損はない。このアイテムで、Flak Cannonが一気に10発破壊される。このほかにも、弾を1発だけ補充するFlak Shellというアイテムも存在する。



どんなに近づいた状態でFlak Cannonを撃たれると、アーマーを削ってない限り、即死してしまう

No.7 RazorJack



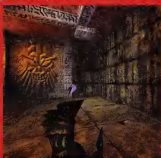
RazorJackは鋭利な刃を回転させながら射出する武器だ。当たり判定が小さい分、攻撃力が意外とある。しかも、壁にぶつかるたびに反射するので、狭い通路や小部屋に逃げ込んだ敵をいびり出すのに使える。ただし、はね返ってきた刃には自分もダメージを受けるので、要注意。PFはそのまま射出。PFとRazorJackを縦にして攻撃する。

SFははね回り方などは同じだが、縦にしている分、当たり判定がより小さくなる。何のメリットもないように聞こえるが、実は、連射効率が多少上がり、発射後にマウスを動かすことで、その方向に刃を回らせることができる。

補充アイテム

Razor Blades

RazorJackの弾、Bladesが25発も充填される。



BFでの攻撃。マウスを逆にスライドさせたので、刃も逆回転している

No.8 GESBioRifle



Sludge、つまり、ヘドロを撃ち出す特殊兵器。ただ、撃ち出すヘドロが私たちの世界にあるヘドロと異なり、スライムのようなもので、生命力が近づくと爆発する性質がある。この性質を利用して作られたのがGESBioRifleと想定される。射出されたヘドロはその周りに付き、敵が接近または接触すると、破裂してダメージを与える。PFは連射が可能だが、

ヘドロがすぐに爆発してしまう。SFの方はためることが可能で、ためればためただけ、大きなヘドロを撃ち出すことができる。当然、ヘドロのサイズが大きければ威力は上がる。また、PFよりも爆発までの時間が長いのが特徴。ヘドロによる攻撃は自分にも及ぶので、撃ち出す際は後退しながら行うこと。Anti-Toxin Suitを着ていれば、ヘドロによる攻撃を受けないので、自分がスージを蓄えているのであれば、突貫しながら使ってもいい。なお、水中で使うと浮力でヘドロが浮き上がってしまう。まったく使いものにならないので気を付けてほしい。

補充アイテム

25 Kilos of Tarydium Sludge

このアイテムには、Tarydium Sludgeが詰まっており、GESBioRifleに25発分充填される。



BFで、面白いくらいに大ヘドロを射出。SFがEALの世界では、ヘドロでさえもきれいな色をしている

No.9 Assault Rifle



狙撃兵が使う主力武器。威力があり、弾速までが一瞬なので、使い方次第では非常に有用な兵器となる。ただ、リロードが速いので、接近戦には向いていない。この武器はほかの武器と使い方が異なり、PFが攻撃で、SFの方は攻撃ではなく、押しつけた時間だけ、画面がズームされる。このズームは再度BFを押されるまで維持される。威力などが上がるわけではないが、かなり当てやすくなる。中距離での戦闘でも多少ズームして撃ち合った方がいい。だが、ズームしている間は自分の近くが見えないので、側面からの攻撃に弱いというデメリットがある。



補充アイテム

Rifle Round

Assault Rifleに1発だけ弾が装填される。強力な威力を誇るAssault Rifleだけに一気に補充できない。



8Rifle Rounds

Assault Rifleが8発も装填される。



狙撃兵が見逃すであろう遠方にある敵でも、Assault RifleのSF機能を使えば、このように拡大でき、敵の正確な位置がわかる。十分に狙いを定めて撃てば、1発で敵を倒すことも可能。



No.10 MiniGun



最新式のカトリングガン。高速度で弾を射出する。単発での威力は低いですが、弾速までの特長が短く、非常に当てやすい。PF、BFの違いは連射速度だけ。BFの方が高速連射するので、より当てやすく、さらに弾数も上がるので、必然的に威力も上がる。

補充アイテム

CLIP



50 Bullets



MiniGunの弾はBulletタイプを使っている。そのため、AutoMagと弾を共有することになる。弾の射出が非常に速いので、弾数は常にチェックしておこう。

体力のある敵と対峙したときは、BFで高速に弾を射出し、一気に倒すのを狙おう。



Unreal

おなじみの防御系、回復系アイテムから、特殊アイテムまで、詳細に紹介する。それぞれの性能を把握して、戦いを有利に進めよう。

Suit系アイテム

背中チャックを開ける音が妙に生々しいSuit系アイテム。どれも君の身を守るアイテムだ。なお、複数のスーツを取った場合、性能の良しあしに関わらず、最後に取ったSuitの能力が残る。

Asbestos Suit

最も耐久度の高いSuitだが、ないよりは幾分まし。デフォルトで用意してあるDMマップでは登場しない。



Kevlar Suit

シングルプレイのスタート面にあるSuit。Asbestos Suitの強化版といったところ。なお、スタート面では、写真右上のスイッチをジャンプして押すことで、シールドが解除され、取ることができるようになる。



Anti-Toxin Suit

DMシリーズのマップではよく見かけるSuit。防御力があるだけでなく、GES-Bio Rifleなどの攻撃も無力化してくれる。このSuitを着ているときは、ダメージを受ける水たまりに入っても、影響を受けない。



防御系アイテム

君の身を守る防御系アイテム。相手の攻撃をほとんど無力化してくれるので、ゲームタイプを問わず、常に確保しておきたいアイテムだ。

Assault Vest

ベストタイプのアーマーなので、スーツの上から羽織ることができる。つまり、防御力が計算されるのだ。シングルプレイ、マルチプレイともに出現率が高いので、見かけたら、必ず取るようにしたい。



Shield Belt

このベルトを装着すると、全身がシールドでコーティングされ、ダメージを回避してくれる。Assault Vestと同様、ほかの防御系アイテムと併用できるところがうれしい。このシールドベルトを装着している相手は黄金に包まれているように見える。こういう相手に出会った時に、自分が強力な兵器を持っていないなら、やり過ごすのも手だ。



Force Field

正真正にエネルギーフィールドを形成し、攻撃を防ぐ。エネルギーフィールドは一定時間たったら、自動消滅する。フィールドは攻撃では壊れることはなく、移動させることもできない。一種の障害物と考えてほしい。アーマーとは異なり、所持アイテムなので、使うことで初めて機能する。ただし、使い切りだ。



Invisibility

発動させると自分の姿が見えなくなり、相手に発見されなくなる。ただ、見えなくなっているだけなので、攻撃はしっかりと受ける。有利になるのは確かだが、危険を冒してまで取る必要性はないアイテムと認識しておこう。



アイテムの効力について

光源系アイテム

WREALのマップの中には、非常に暗く、モニターの明るさを最大にして、やっと地形が浮かび上がる程度のももある。そんな時間で必須なのが、この光源系アイテムだ。

Flare

いわゆる発煙筒。使うと床に発煙筒を置き、その光で暗闇などを照らすことができる。使い切りのアイテムなので、短い時間照らした後、自動的に消滅してしまふ。



Flashlight

懐中電灯。使用すると、自分の正面を光で照らすことができる。広範囲を照らすことができないが、Flareと異なり、使い切りではないところがポイント。



Searchlight

探照燈のこと。懐中電灯の強化版といったところか。マルチプレイのDark Matchゲームで使われるDark Night Opマップでは、標準装備のアイテムとなっている。



特殊アイテム

分類できない特殊なアイテムを一挙に紹介。音を出して相手をたまたすだけの、どうでもいもアイテムから、Dispersion PistolとASMDが強化される重要なアイテムもある。

Voice Box

このアイテムを置くくと、あたかもそこで乱戦が行われているかのような音が鳴る。マルチプレイで、ほかのプレイヤーが動いているところに、攻撃を仕掛けてポイントを得る、いわゆる“漁夫の利”だけを狙っているプレイヤーをおびき寄せられるに使う。



Dampener

せっかく隠れながら攻撃しても、攻撃時の音で相手に方向を特定され、反撃されることが多い。そんな悩みを解消してくれるのがこのアイテム。装備すると一定時間、すべての武器の射出音を抑えてくれる。



Amplifier

一時的にエネルギー収束効率が上がるためか、Dispersion PistolとASMDの攻撃力が一気に増大する。特に、ASMDのSF攻撃の破壊力が凄まじく、Shield Beltを一撃で吹き飛ばすほどの威力になる。



Jump Boots

この装備を有効にしている間は、ジャンプ力が大幅にアップする。エレベーターを使わなくても、1階層以上に登ることもできる。このアイテムも回数制限なので、下のゲージには十分注意すること。



上が通常の攻撃で、下がAmplifierを使用した際の攻撃だ。威力の差はグラフィックでもはっきり分かる。

回復系アイテム

HPを回復するアイテムは何よりも大事なものの、ここでは、その回復系アイテムを紹介しよう。

Bandages

HPが5回復するアイテム。回復系アイテムの中では最低の回復力だが、あまりマップに配置されていない。Flak Shell並にレアなアイテムだ。



Health Pack

一般的な回復アイテムで、拾得するとHPが20回復する。



Nali Healing Fruit

原住民Naliが食していると推測されるフルーツ。マップの至る所に生えている。取るとHPが最大28回復する。見かけたら必ず取っておこう。



Scuba Gear

この装備を有効にしている間は、水中に居続けても窒息しない。ただし、無限というわけではなく、下のゲージが切れるとその段階で使用不能になる。



Super Health Pack

HPを一気に100まで回復してくれるスーパーアイテム。通常、HPは100以上にならないようになっているが、このアイテムを取ったときだけは、100をオーバーしてもSuper Health Packの回復分、100HPはそのまま追加される。



Nali Fruit Seed

このアイテムを使用すると、正面の地面に種をまき、その後、しばらくすると、種をまいた場所からNali Fruitが生えてくる。携帯できる回復アイテムと思っていだらう。成熟期に入る前に食べることもできるが、その場合は、HPの回復数値が低くなる。シングルプレイの中盤以降に出てくるが、DMマップでは出現しない。

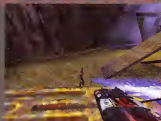


ここではQUAKEなどに代表される、3Dシューティング共通の必修テクニックと、UNREALならではのテクニックを紹介する。これらの知識を生かし、マルチプレイでしぶとく生き抜いてほしい

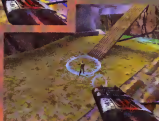
UNREAL

相手の動きを予測せよ

まず、攻撃時の注意。QUAKEタイプのゲームの基本は“回避しつつ攻撃すること”。相手の攻撃を避けるのは横移動で行う。このとき、横移動しつつマウスを動かし、相手に照準を合わせ続けること。次に重要なのが、武器によって狙い方を変化させることだ。武器には撃った瞬間、すぐに着弾するタイプと、Dispersion Pistolや8-Ball Launcherのように着弾までに時間がかかるタイプがある。基本的には、前者は照準を合わせ続けて攻撃する。逆に、後者は相手の移動先を読んで攻撃する。ただ、後者の攻撃方法はかなり難しく、状況から相手の行動を予想する経験が必要になる。もし、その武器に爆風判定があるなら、とりえず相手の行動を予測しつつ、足元に弾を撃ち、爆風で攻撃する“床打ち”を覚えよう。



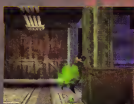
相手の攻撃を回避しつつマウスを動かして照準を合わせる



爆風を食いつく攻撃するのには足元の撃ち込み

もはや常識？ ロケットジャンプ

次に特殊な行動を覚えてほしい。まずは、QUAKEなどで有名なロケットジャンプ。ロケットジャンプとはロケットランチャーを自分の足元に発射すると同時にジャンプを行うことで、爆風の力が加わり、高くジャンプできるというものだ。UNREALでも8-BALL Launcherを使えば、同じようなことができる。ただし、QUAKEほど高くは飛べない。それと、GESBio Rifleのヘッドの爆風を利用すれば、箱の上に登れるくらいのジャンプができる。やり方はほとんど同じ。箱に近づき、地面に向けてヘッドを撃ち、地面に付着した段階でジャンプすればいい。このジャンプの利点はAnti-Toxin Suitを着ていれば、ダメージで済むことだ。



箱に向けて発射した爆風が、敵船と接触してジャンプできる



多少高い山の上でも登ることができる

UNREALオンリーの飛びのきて近距離戦を制する

方向キーを素速に回転してみよう。すると、チャクラーがすばやくその方向に飛びのくはずだ。

で横に逃げられるので、近距離戦で使われると、ほぼ確実に攻撃を受けちゃうFlak CannonのPT攻撃ですら、かわくことできる。ただし、飛びのきは瞬間時間ができなくて、連続では行えない。うまく使いこなして近距離戦を支配せよ。



横に素早く飛びのくチャクラーの移動力



はじきかたの瞬間で制している

3Dシューティングの必修テクニックとUNREAL特有のテクニク

無限の宇宙空間で繰り広げる スペースファイトシミュレーション

Freespace

THE GREAT WAR

1995年に発表されるやいなや、多大な注目を集めたフリースペース。その前作の続編として続編の「DESCENT II」も大ヒットし、その後も続々と続編が発表されてきた。そして、このたびは最新作「FREESPACE THE GREAT WAR」が、いよいよリリースされる。この新作の背景と、その魅力について述べておきたい。

従来のシリーズには見られない 3Dグラフィックの魅力

「FREESPACE THE GREAT WAR」は「FREESPACE」がDESCENTシリーズの最新作であることは間違いない事実。だからといって、この作品がシリーズの正式な続編かというと、それも少し違う。というのも「DESCENT II」ではないことからもうかがえるが、この作品は「フリースペース」的な位置付けを与えられたものなのだ。



初代DESCENTの画面。このゲームが自爆したときは、そのスムーズな動きに多くのプレイヤーが驚いた。



グラフィックを中心に、大規模なパワーアップが図られたDESCENT II。そのスピード感もまた驚異的だ。

従来のDESCENTシリーズは、惑星内部の視覚に入り組んだトンネル状のマップを基盤で行くというシステムを採用していた。「飛行機版DOOM」とも呼ばれるゆえである。それに対し、FREESPACEは同シリーズの代名詞ともなっているトンネル状のステージがない。それでは、どのようなマップが採用されているのかというと、「FREE」というフレーズがあるのとおり、障害物が一切存在しない宇宙空間なのだ。

そのため、本作品をプレイして受ける印象は、従来の作品とはまったく異なる。障害物を気にせず、360度自由に移動しなからぬのとは、その機体感覚からいって、DESCENTというよりは、むしろ「X-WING VS TIE FIGHTER」に近い感覚である。過去のDESCENTシリーズにはあまりピンとこなかったプレイヤーも、ぜひとも体験してもらいたい。

Freespace制作の背景

従来のDESCENTシリーズは、開発がParallax社、販売元がInterplay社となっていた。ところが、今回のFREESPACEは、販売元は変わらないが、開発にはVolition社という見慣れぬソフト会社が記載されている。実は1997年12月、Parallax社は制作ラインを充実させるため、その傘下に二つのソフト会社を発見させている。Volition社はそのうちの一つで、これまでも同シリーズにかかわっていたデザイナーおよびプログラマーがそのまま制作に参加しているということである。

ちなみに、Volition社とParallax社とが、もう一つソフト会社は、Interplay Entertainment社という。こちらは現在、DESCENTシリーズの正式な続編となる「DESCENT III」の開発中である。これは1998年のクリスマス商戦期の発表を目指している。このように開発が順調に進めば、数年後には続編版「その利権でどのように使うか」。



開発元が一新したFREESPACE。一見しただけでは、従来のDESCENTシリーズと区別がつかないのが特徴である。

そのほかのDESCENTシリーズ

Parallax社およびその傘下のソフトハウスが直接制作にタッチした作品以外にも、DESCENTの名を冠したゲームが存在していることをご存知だろうか？ そのゲームとは、Interplay社からリリースされている「DESCENT to Undermountain」、定番テーブルトークRPG、AQSOのFORGOTTEN REALMの世界観をベースにした、アクションSDRPGだ。地下ダンジョンを舞台に、闘い来るモンスターをなぎ倒して行くこのゲームは、一見すると「DOOM」系（システムはもっと複雑だが……）。正直いって、本家DESCENTとは似ても似つかない作品だ。

それではなぜDESCENTの名を冠しているのかというと、3Dグラフィックの描画に、DESCENTの3Dエンジンを採用しているため。ゲーム用3DエンジンというとDOOMやQUAKEが有名だが、DESCENTもなかなか捨てたものではない。



スケルトン部隊。これがDESCENTの3Dエンジンで描画されているとは、いかにリアルな印象が与えられるか。

FREESPACE

人類滅亡阻止のため
新たな戦いが始まる

FREESPACEのプロローグ

「Mayday, Mayday」。ある日突然、人類が所属するTerransの宇宙ステーションに、緊急事態を知らせる通信が入る。通信を発信したのは、ステーション所属の宇宙戦闘機。そのパイロットは、切迫した声でこう報告した。

「現在、正体不明の宇宙船に攻撃を受けている。機体のダメージが大きく、返撃は不可能。そのままでは撃墜されてしまう。至急援軍を……」

だが、報告を受けたオペレーターは、困惑してしまう。ステーションのレーダーシステムで、通信の発信元である自軍の戦闘機しか映っていないのだ。オペレーターはより詳しい状況の説明を求

めるが、パニック状態に陥ったパイロットからは、援軍を求め

る絶叫しか返ってこない。そして、彼の絶叫がこだました直後、戦闘機からの通信はブザーと途絶えてしまう……

事態を重く見たTerrans

上層部は、この事件の真相を探るべく、調査を開始する。だが、その時点では、まだだれも予想してなかった。この事件が、未知の敵との新たな戦いの幕開けとなることを。

FREESPACEのプロローグは、以上のようなストーリーである。過去のシリーズでは、Vasudansという種族を相手に激しい戦闘を繰り広げた人類が、今回はShivansという新たな敵と対面することになる。なぜに包まれたShivansとの戦いが、これまでになく厳しいものになることは必至。この敵艦を打ち破り、人類の滅亡を回避できるか否か。それはすべて、ユースパイロットたるプレイヤーの腕にかかっているのだ。



3種族から見たストーリー背景

Terrans

近未来に広大な宇宙空間へ進出した人類。着々と支配領域を拡大し、数多くの植民地を手に入れた彼らは、新たな政治統治機関として、「Galactic Terran Alliance」(銀河テラン同盟)、通称Terransを結成する。

Terrans成立後も、人類はその勢力を拡大していく。だが、その行く手に立ちちはだかるものがいた。Terransと同じく、宇宙にその勢力を拡大しようとする種族、Vasudansだ。当然のように、TerransとVasudansは、互いの種族の未来をかけた、激しい戦いを繰り広げることになった。

今回、Vasudans以上に手強い敵と対峙することになったTerrans。果たして、この戦いに勝ちはあるのか。それはまだ、だれにも分からない。

TERRANS



Vasudans

過去のシリーズでTerransの前に立ちちはだかった宿敵、Vasudans。現在でもTerrans、Vasudans両陣営間には緊張状態が続いており、いつまた大規模な戦闘が勃発するかわからない状況となっている。だが、この状況を大きく変える事態が発生する。いっそ危険な賭、Shivansの出現だ。この事態に対抗するため、彼らはTerransと一時的に手を組むことになる。

Vasudansの技術力は、過去互角の戦いを繰り広げたことから分かるように、Terransとほぼ同等の水準。しかし、死すに恐れぬ戦意の高さは、味方にとるとこれほど心強いものはないだろう。

VASUDANS



Shivans

突然、Terrans、Vasudans両陣営の支配圏に出現し、無差別攻撃を開始したその種族、Shivans。今回、新たにDESCENDの世界に登場したこの種族は、非常に高度な技術力を誇っており、Terrans、Vasudans両陣営は、いきなり存亡の危機に直面することになる。

Vasudansの古い予言書に、その存在を暗示する記述があるものの、残念ながらShivansに関する詳しい資料は存在していない。分かっているのは、彼らがほかの種族との対話を一切拒み、これを全滅しようとする非常に危険な連中ということだけだ。

SHIVANS



メインホール画面解説

六つの部屋の概要

FREESPACEを起動する p.009
で掲載したようなオープニングデモが
スタートする。デモが終了した後、ゲ
ーム中に使用するコールサインの入
力が求められるので、好みの名前を
入力。すると、画面はこのゲームの
ベースとなる、メインホールへと切り
替わる。

このメインホールにはBarracks、Campaign Room、Tech Room、Ready Room、Options、Exitの六つの部屋が用意されている。



Barracks

プレイヤーが作成したキャラクターの整理を行う部屋。その時点における成順を確認できるほか、新規キャラクターの作成や、使わなくなったキャラクターの削除も行える。この部屋で面白いのは、各キャラクターの顔のグラフィックを候補の中から選び、変更できる点。ちなみに、いくら顔を変えてもゲーム中には異変が起きない。どの顔もあまり格好よくはないが……。



Tech Room

FREESPACEに登録する宇宙船および武器のデータベースを閲覧できる部屋。初期状態では、32種類の宇宙船と、合計4種類の武器についてスペックを調べることができるが、この数字はキャンペーンを進めるに従って、どんどん増えていく。

また、この部屋では、実際の戦闘を体験できるミッションシミュレーターが利用できる。すでに湘北にはキャンペーンシアトリオの各ミッションを再体験できる「Campaign」と、このシミュレーター独自のミッション。Campaignはゲームスタート時には利用できないのに対し、する。ただし、いきなり手を出すのは止めた方が無難。これは、三つのアイトを体験できるというものが、たった1機の自機にに対し、相手はたくさん。初めの方ではあっという間に第1死、2死、3死、4死、5死、6死、7死、8死、9死、10死、11死、12死、13死、14死、15死、16死、17死、18死、19死、20死、21死、22死、23死、24死、25死、26死、27死、28死、29死、30死、31死、32死、33死、34死、35死、36死、37死、38死、39死、40死、41死、42死、43死、44死、45死、46死、47死、48死、49死、50死、51死、52死、53死、54死、55死、56死、57死、58死、59死、60死、61死、62死、63死、64死、65死、66死、67死、68死、69死、70死、71死、72死、73死、74死、75死、76死、77死、78死、79死、80死、81死、82死、83死、84死、85死、86死、87死、88死、89死、90死、91死、92死、93死、94死、95死、96死、97死、98死、99死、100死、101死、102死、103死、104死、105死、106死、107死、108死、109死、110死、111死、112死、113死、114死、115死、116死、117死、118死、119死、120死、121死、122死、123死、124死、125死、126死、127死、128死、129死、130死、131死、132死、133死、134死、135死、136死、137死、138死、139死、140死、141死、142死、143死、144死、145死、146死、147死、148死、149死、150死、151死、152死、153死、154死、155死、156死、157死、158死、159死、160死、161死、162死、163死、164死、165死、166死、167死、168死、169死、170死、171死、172死、173死、174死、175死、176死、177死、178死、179死、180死、181死、182死、183死、184死、185死、186死、187死、188死、189死、190死、191死、192死、193死、194死、195死、196死、197死、198死、199死、200死、201死、202死、203死、204死、205死、206死、207死、208死、209死、210死、211死、212死、213死、214死、215死、216死、217死、218死、219死、220死、221死、222死、223死、224死、225死、226死、227死、228死、229死、230死、231死、232死、233死、234死、235死、236死、237死、238死、239死、240死、241死、242死、243死、244死、245死、246死、247死、248死、249死、250死、251死、252死、253死、254死、255死、256死、257死、258死、259死、260死、261死、262死、263死、264死、265死、266死、267死、268死、269死、270死、271死、272死、273死、274死、275死、276死、277死、278死、279死、280死、281死、282死、283死、284死、285死、286死、287死、288死、289死、290死、291死、292死、293死、294死、295死、296死、297死、298死、299死、300死、301死、302死、303死、304死、305死、306死、307死、308死、309死、310死、311死、312死、313死、314死、315死、316死、317死、318死、319死、320死、321死、322死、323死、324死、325死、326死、327死、328死、329死、330死、331死、332死、333死、334死、335死、336死、337死、338死、339死、340死、341死、342死、343死、344死、345死、346死、347死、348死、349死、350死、351死、352死、353死、354死、355死、356死、357死、358死、359死、360死、361死、362死、363死、364死、365死、366死、367死、368死、369死、370死、371死、372死、373死、374死、375死、376死、377死、378死、379死、380死、381死、382死、383死、384死、385死、386死、387死、388死、389死、390死、391死、392死、393死、394死、395死、396死、397死、398死、399死、400死、401死、402死、403死、404死、405死、406死、407死、408死、409死、410死、411死、412死、413死、414死、415死、416死、417死、418死、419死、420死、421死、422死、423死、424死、425死、426死、427死、428死、429死、430死、431死、432死、433死、434死、435死、436死、437死、438死、439死、440死、441死、442死、443死、444死、445死、446死、447死、448死、449死、450死、451死、452死、453死、454死、455死、456死、457死、458死、459死、460死、461死、462死、463死、464死、465死、466死、467死、468死、469死、470死、471死、472死、473死、474死、475死、476死、477死、478死、479死、480死、481死、482死、483死、484死、485死、486死、487死、488死、489死、490死、491死、492死、493死、494死、495死、496死、497死、498死、499死、500死、501死、502死、503死、504死、505死、506死、507死、508死、509死、510死、511死、512死、513死、514死、515死、516死、517死、518死、519死、520死、521死、522死、523死、524死、525死、526死、527死、528死、529死、530死、531死、532死、533死、534死、535死、536死、537死、538死、539死、540死、541死、542死、543死、544死、545死、546死、547死、548死、549死、550死、551死、552死、553死、554死、555死、556死、557死、558死、559死、560死、561死、562死、563死、564死、565死、566死、567死、568死、569死、570死、571死、572死、573死、574死、575死、576死、577死、578死、579死、580死、581死、582死、583死、584死、585死、586死、587死、588死、589死、590死、591死、592死、593死、594死、595死、596死、597死、598死、599死、600死、601死、602死、603死、604死、605死、606死、607死、608死、609死、610死、611死、612死、613死、614死、615死、616死、617死、618死、619死、620死、621死、622死、623死、624死、625死、626死、627死、628死、629死、630死、631死、632死、633死、634死、635死、636死、637死、638死、639死、640死、641死、642死、643死、644死、645死、646死、647死、648死、649死、650死、651死、652死、653死、654死、655死、656死、657死、658死、659死、660死、661死、662死、663死、664死、665死、666死、667死、668死、669死、670死、671死、672死、673死、674死、675死、676死、677死、678死、679死、680死、681死、682死、683死、684死、685死、686死、687死、688死、689死、690死、691死、692死、693死、694死、695死、696死、697死、698死、699死、700死、701死、702死、703死、704死、705死、706死、707死、708死、709死、710死、711死、712死、713死、714死、715死、716死、717死、718死、719死、720死、721死、722死、723死、724死、725死、726死、727死、728死、729死、730死、731死、732死、733死、734死、735死、736死、737死、738死、739死、740死、741死、742死、743死、744死、745死、746死、747死、748死、749死、750死、751死、752死、753死、754死、755死、756死、757死、758死、759死、760死、761死、762死、763死、764死、765死、766死、767死、768死、769死、770死、771死、772死、773死、774死、775死、776死、777死、778死、779死、780死、781死、782死、783死、784死、785死、786死、787死、788死、789死、790死、791死、792死、793死、794死、795死、796死、797死、798死、799死、800死、801死、802死、803死、804死、805死、806死、807死、808死、809死、810死、811死、812死、813死、814死、815死、816死、817死、818死、819死、820



Campaign Room

現在利用可能なキャンペーンシナリオが一覧表示される部屋。初期状態では、「The Main Freespace Campaign」というシナリオしか用意されていないので選択の余地はないが、将来的にはDESCENT IIのように追加ミッションが発売されることになるだろう。

また、FREESPACEにはFRED (FREESPACE MISSION EDITOR)という優秀なミッション作成機能が用意されている。この機能を利用して、ユーザー有志が作成したミッションも、利用できるようになるはずだ。

なお、FREDを立ち上げるには、FREESPACEをインストールしたフォルダ内の[FRED.exe]という行ファイルをダブルクリックする。オンラインマニュアルが一切用意されていないなど、正直なところ使い勝手はあまりよくないが、ミッションの目的や使用する機体など、非常に相対的に設定を行うことができる。詳しい使い方については、同じフォルダ内の[Fred.txt]というワードバット文書を参照のこと。

Ready Room

キャンペーンシナリオへの入口となる部屋。初めてキャンペーンをスタートする際はもちろん、ゲームではミッションの消化具合が自動的に記録されるようになっているので、前回中断したゲームを再開する時も、そのままでの部屋に入ればいい(ミッション進行中のデータは記録されない)。なお、キャンペーンの各ミッションはストーリーに従って与えられるようになっており、基本的にスキップできない仕様になっている。

Options

その名のとおり、ゲームオプションの富更を行う
画面。ここでは、サウンド、オブジェクトの解像度
キーアサイン、そしてゲーム中に表示されるHUD
(ヘッドアップディスプレイ)の設定を変更するこ
とができる。各自のマシン環境に合わせて設定を変更
するのは当然だが、特にHUDの設定は要チェック。
各計器の表示が何を意味しているのか、実際にキャン
ペーンを開始する前に確認しておくことよ。



FREESPACE

敵機を倒すための
基本操作を伝授

このゲームはフリースペースという名で知られるが、実は「FREESPACE」の略で、その意味は「自由な空間」のこと。このゲームでは、プレイヤーが自由に操縦できる宇宙船を操作し、敵機と戦う。その操作は、キーボードとマウスで行う。ここでは、キー設定を教える操作法について説明する。

キー操作のポイント

従来「FREESPACE」は、ゲーム初心者でもキーボードだけで十分プレイ可能な、ごくシンプルなお手軽な操作体系を採用していた。しかし、FREESPACEの操作は複雑だ。本誌のフリーシューターのように、かなり多くのキーに機能が振り分けられている。

これだけ操作が複雑になると、キーボードのみでプレイするのは厳しいものがある。ゲームを先に進めたいのであれば、ジョイスティックの使用をお勧めする。極力キーボードを使わずに済むように、ボタンに各機能を振り分けること。とはいえ、現在発売されているジョイスティックは最大でも八つボタンがよいところだ。ここでは、すべての機能を振り分けることはできない。

ということになる。ある種の割り切りが必要である。あまり使用頻度の高い機能は、思い切って無視してしまおう。特に、スピード調整関連の機能の中には、Throttle=5%（出力5%減少）、Throttle=5%（出力5%上昇）など、あまり利用するとは考えられないものが入っている。速度調整は、Full Throttle（出力全開）のON/OFFで、なんとか対応できるだろう。

では、ゲーム中に絶対必要になるであろう操作を挙げてみる。まず、自機のコントロールでは、Full ThrottleとZero Throttle（出力0%）、それとAfterburner（緊急出力上昇）。攻撃関連では、2系統ある武器のそれぞれの発射と、敵にロックオンするTarget。これだけの機能を使えば、最低限の戦闘は行える。

なお、このゲームは英語版のキーボードを前提に制作されている。そのため、日本語106キーボードや109キーボードを使用している場合は、マニュアルに記載されたキーと実際のキーが合わないものもある。特に、初期設定でFull Throttleに設定されている「N」キーは、いくら該当するキーを押しても自機は反応してくれない。結構使う機会が多い機能なので、実際のゲームに入る前に、ほかの有効なキーに機能を振り分けておこう。

表1 初期設定のキー一覧

アクション	キー設定
Target Next Ship	Tキー
Target Previous Ship	Shift+Tキー
Target Next Closest Hostile Ship	Hキー、Button 3キー
Target Previous Closest Hostile Ship	Shift+Hキー
Toggle Auto Targeting	Aキー
Target Next Closest Friendly Ship	Fキー
Target Previous Closest Friendly Ship	Shift+Fキー
Target Ship in Radar	Yキー、Button 5キー
Target Target's Nearest Attacker	Gキー
Target Last Ship to Send Transmission	Alt+Yキー
Stop Targeting Ship	Alt+Tキー
Target Subsystem in Radar	Vキー
Target Next Subsystem	Sキー
Target Previous Subsystem	Shift+Sキー
Stop Targeting Subsystem	Alt+Sキー
Target Closest Attacking Ship	Alt+Tキー、Button 7キー
Target Next Closest Ship	Jキー
Target Closest Repair Ship	Alt+Rキー
Target Next Uninspected Cargo	Uキー
Target previous Uninspected Cargo	Shift+Uキー
Target Newest Ship in Area	Nキー
Target Next Live Turret	Kキー
Target Previous Live Turret	Shift+Kキー
Target Next Hostile Bomb	Bキー
Target Previous Hostile Bomb	Shift+Bキー

表2 敵機破壊のキー設定

アクション	キー設定
Forward Thrust	Aキー
Reverse Thrust	Zキー
Bank Left	Pad 7キー
Bank Right	Pad 8キー
Pitch Forward	Pad 9キー
Pitch Backward	Pad 2キー
Turn Left	Pad 4キー
Turn Right	Pad 6キー
Set Zero Throttle	Backspaceキー
Set Max Throttle	Nキー
Set One-Third Throttle	1キー
Set Two-Third Throttle	2キー
Increase Throttle 5 Percent	=キー
Decrease Throttle 5 Percent	-キー
Afterburner	Tabキー、Button 6キー
Bank When Pressed	なし
Turn Aps	Joystick/Mouse X Axis
Pitch Aps	Joystick/Mouse Y Axis

効率よい操作方法
ロックオン

実際の戦闘シーンでは、つい目の敵に気を取られ、武器を連射するだけに終始してしまいがちだ。しかし、このゲームでは、絶対に忘れてはならない作業がある。それは、敵をロックオンすることだ。ロックオンしなければ、ミサイル系の武器がその敵を追尾してくれないということもある。だが、それだけではない。FREESPACEでは、敵戦闘機もミサイルを攻撃しており、1台の攻撃が当たればそのダメージを食ったかかかなか分りづらくなっている。だが、ロックオンさえしていれば、HUDの右下に、そのダメージ状況が表示されるのだ。

敵をロックオンするには、既述したTarget機能を

利用する（初期設定ではTキー）。画面に表示されている物体が優先的にロックオンされるので、任意の対象に狙いが定まるまで、Tキーを押していこう（押すたびにターゲットが切り替わっていく）。画面に表示されていない敵も、レーダーで補足している限り、ロックオンすることは可能だ。



敵をロックオンする時の状況。このままミサイルを撃つと、敵機は破壊される。

敵をロックオンした状態で、敵機がプレイヤーの宇宙船に近づいたら、自動的にミサイルが射出される。ダメージがたまると、敵機のHPが減少する。

トレーニングミッションにチャレンジ

プレイヤーの戦闘スキルを向上させるべく用意された「トレーニングミッション」は、各ミッションごとに敵機や兵器の性能が異なる。プレイヤーは各ミッションの目的を達成し、敵機や兵器の性能を学ぶことが目的。各ミッションの目的は、敵機や兵器の性能を学ぶことが目的。各ミッションの目的は、敵機や兵器の性能を学ぶことが目的。

各ミッションのトレーニング内容

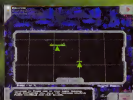
用意されたトレーニングミッションに、全部で20個。いずれも、教官の指示に従って行動し、必要とされるテクニックを修得するという形式が取られている。ただし、当然ながらすべての指示は英語で与えられるので、教官の言っていることがよく理解できないという人もいるはず(P&A発売のものには、各ミッション内容に関する詳しい日本語マニュアルが付く)。こ

に各ミッションで取る行動を掲載するので、内容をよく読んでおきましょう。



トレーニングミッション1

初めてのトレーニングとなるこのミッションでは、前方を進む教官の指示に従い、戦闘機を操縦する上で最低限必要とされる基礎知識を学ぶことになる。このミッションでプレイヤーに求められる行動は、以下のとおり。



トレーニングミッション前には、このようにミッションの内容が表示され、トレーニングが流れる。ミッション1では、インストラクター機が誘導してくれる。

- ①Tキーを押し、教官の機体にロックオン
- ②Mキーを押し、教官機に速度を合わせる
- ③Aキーを押し、出力75%で航行
- ④Zキーを押して出力を低下させ、教官の船体と200マイルの距離を取る
- ⑤Tabキーを押し、アフターバー

ナー射撃

⑥Xキーを押し、出力全開にして教官の機体に追いつく(日本語キーボードでは[キ])
⑦Tキーを押し、仮の攻撃目標の「DRONE 01」と教官の機体にロックオン
⑧Mキーを押してDRONE 01に接近
⑨Xキーを押し「C-01A」というコンテナにロックオンを変更
⑩Ctrlキーを押してC-01Aを攻撃、これを破壊する。⑥以上を教官の指示とおりに行った後、順番に2つのコンテナを破壊したら、続いて現れる五つのコンテナの破壊に向かう。この際、できるだけ短時間で片付けろという指示があるが、そう急がなくても問題はないようだ。上手くすべてのコンテナを破壊することができれば、Alt+Jキーを押して基地に帰還しよう。

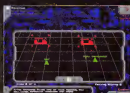
トレーニングミッション2

ミッション2では、武器の使い分けと、より高度なロックオンのテクニックを学ぶ。ここで注目すべきは、Sキーを使ったサブシステムロックオン機能。巨大な戦艦などを攻撃目標にする場合、この機能を利用して、各部位ごとに攻撃することができる。

このミッションでプレイヤーに求められる行動は、以下のとおり。

- ⑦Sキーを押し、DRONE AのSENSOR(機体の先端部分)にロックオン
 - ⑧Ctrlキーを押し、SENSORを破壊
 - ⑨Tキーを押し、もう1台の巨大戦艦「DRONE B」にロックオン
 - ⑩Sキーを押し、SENSORにロックオン
 - ⑪Spaceキーを押し、ミサイル発射。DRONE Bを破壊
 - ⑫Tキーを押し、再びDRONE Aにロックオン
 - ⑬Sキーを押し、今度はWEAPONS部分にロックオン
- DRONE AのWEAPONS部分を破壊し、ミサイルはほとんど尽きているので、センサーを使わずに⑪が、Jキーを押して武器を戻しておくことを忘れずに。

DRONE AのWEAPONS部分を破壊すると、教官から任務完了をお告げられる。その後、教官はDRONE Aを攻撃して破壊するが、その際はさかめく飛んでいるので、⑬でDRONE Aを破壊したら、Alt+Jキーで基地に帰還しよう。



ミッション2では、敵機や兵器の性能が異なる。プレイヤーは各ミッションの目的を達成し、敵機や兵器の性能を学ぶことが目的。各ミッションの目的は、敵機や兵器の性能を学ぶことが目的。

FREESPACE

トレーニングミッション3

戦艦を倒すこのミッションでは、いよいよ本格的に戦闘を体験することになる。このミッションでプレイヤーに求められる行動は、以下のとおり。

1. Fキーで教育の機体にロックオン

2. レーダーに赤い機影が映る。敵が出現したら、Tキーを押してロックオン

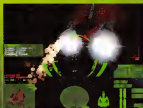
3. 教育機の攻撃音が止んだら、敵を再び見て敵機と速度を合わせ、ドッグファイトを開始する。後は、3回に分かれて出現してくる敵機を、次々と撃破していくだけだ

「スゴいゴッドマシンとしか思えない。でもそんなに非常に少ないと感じるかもしれない。だが、今回の攻撃目標は、敵軍の戦闘機。その場を動かないコンテナとは動きが違い、こちらに攻撃も加えてくる。実際、その難易度は、これまでのミッションよりワンランク以上は上のものといえるだろう。

このミッションで注意すべき点は二つ。まず、最初に敵が出現したとき、慌てて攻撃を開始しないこと。教育が「Destroy」(破壊せよ)という言葉

を発する前に武器を発射する。命令違反は100点減点で、トレーニングはその時点で終了されてしまう。

もう一つの注意点は、敵機はできるだけ速速に破壊しなくてはならない、ということ。一定以上のダメージを受けた敵機は、ワープして戦闘空域を離脱してしまう。出現する敵をすべて撃破するには、Ctrlキーで発射するレーザー系の武器だけではなく、Spaceキーで発射するミサイル系の武器も有効に利用することだ。



右のスクリーンに敵機が入るミッション3。動く相手にもミサイルを撃てるのは難しいが、すぐに機体をとらえ撃破せよ。

「ゴッドマシン」言葉は簡単だが、次々と現れる敵機を的確に撃破していくには、Fキーでロックオン、Tキーで発射、敵機と向き合いミサイルを撃てる必要がある。

いよいよ実戦 キャンペーンシナリオへ突入

すべてのトレーニングミッションを終了すると、プレイヤーはその腕を認められ、Terransの防衛組織「GTA LEAGUE OF DEFENSE」の一員として実戦配備されることになる。いよいよ、キャンペーンシナリオ本編に突入するわけだ。

プレイヤーは戦艦GTD GALATEA所属の新米パイロットとしてゲームをスタートする。これまでのトレーニングで、ゲーム中に必要な基本的テクニックは修得できたはずだ。しかし、やはり本当の実戦となると、今までとは様子が異なってくる。もはや、手取り足取り、次に取るべき行動を教えてください的教育はいないのだ。

とはいえ、プレイヤーはまったく孤立無縁というわけではない。キャンペーンシナリオではほとんどの場合、プレイヤーは友軍であるウィングマンたちと行動を共にするようになっている。彼らはいざという時に頼りになる、非常に心強い味方なのだ。

通常ウィングマンたちは、ミッションに慣れて、それぞれ独自の行動を取っている。だが、ひとたびプレイヤーがメッセージを送ると、即時にそれに反応して行動してくれる。この通信機能はなかなか優秀で、プレイヤーは、「ロックオンした敵機を破壊してくれ」とか「自分の向かい、集まって動進してくれ」などといったメッセージも送ることができると。

もっともウィングマンたちと頼ってばかりでは、加速度的に戦闘密度が上げていくこのミッションに

対応することは難しい。米光のエースパイロットに与えるには、自分自身の手で敵を倒していく必要は多いこととを覚えておくように。

プレイヤーが最初に取り組むミッションは、運行システムが破壊されて危機に陥っているTerransの宇宙ステーション「GTC ORFF」の救援に向かうというものである。味方の本隊が到着するまでの間、迫りくるVasudansの戦闘機部隊からGTC ORFFを守るのが与えられた使命だ。



ウィングマンにメッセージを送るには、Cキーを押してCOMMAND MENU(画面右上)を開き、送信先と内容を数字キーで選択すればよい。

キャンペーンシナリオでは、戦闘の密度は徐々に高くなっていく。最初は比較的簡単なミッションだが、徐々に難しくなる。プレイヤーは、自分の力を磨き、敵軍の攻撃に耐える必要がある。

機体の選択と武器能力の分析

フリースペースには、機体と武器の両方を選択できる。機体はフリースペースの「SHIP SELECTION」で、武器は「WEAPONS LOADOUT」というオプションで選択できる。機体と武器の両方を選択できる。機体はフリースペースの「SHIP SELECTION」で、武器は「WEAPONS LOADOUT」というオプションで選択できる。

手持ちの武器をフル活用せよ

フリースペースの「SHIP SELECTION」では利用できなかった「SHIP SELECTION」で「WEAPONS LOADOUT」というオプションが利用できる。

SHIP SELECTIONは、プレイヤーが搭乗する機体を選択できるオプションである。実際のところは、各ミッションで目的に応じた機体を用意されるので、選択肢は少ない。

一方、WEAPONS LOADOUTは、使用する武器を選択し、機体へ搭載を行うオプションである。FREESPACEに登場するほとんどの機体には、レーザー系（Primary Weapons）とミサイル系（Secondary Weapons）の武器を搭載するスペースが複数用意されている。例えば、GTF APOLLOの場合、レーザー系の武器を搭載するスペースは3つ

あり、それぞれに武器を搭載するメニューがある。このメニューに、違う種類の武器を一つずつ搭載することもできる。違う種類の武器を搭載した場合、その切り換えは、レーザー系は「J」キー、「J」キー、ミサイル系は「K」キーで行う。



特殊な効果がある攻撃法

レーザー系の武器に、同じ種類の武器を二つ選んだ場合、それらを同時に発射する「リンクング」という機能がある。1発1発の迎射能力は若干低下するが、総合的な迎射能力は大幅に向上する。切り替えは、「J」キーが「K」キーを押せばいい。

代表的な武器の解説

よく使われる四つの武器（レーザーとミサイル各2種類）を紹介する。レーザー系の武器は、1発の威力は少ないが、発射回数が無制限なのに対し、ミ

サイル系の武器は、2種類の同時使用はできないが、「デュアルファイアー」というモードが利用できる。これは、1回の射撃の発射弾数を倍にするというもので、通常モードからの切り換えは、Shift+Jキーで行う。ただし、弾数が限られているだけに、多用するは避けた方がいいだろう。

レーザー系の武器一覧

GTF-15 Avenger	連射力の高さが魅力の武器。射程は短いので、できるだけ接近を要する必要がある
GTF-32 Rail	クリプトレーザー。1発1発の威力はなかなか大きいものの、やや遅射性に欠ける武器
GTF-5 Prometheus	デュアルレーザー系を利用した武器。ML-14のパワーアップ版的な存在で、使い勝手がいい
GTF-7 Banshee	どんなシールドも貫通するという、恐るべき威力を誇るパルス砲。手に入るのは超希少な武器だ

ミサイル系の武器一覧

GTF-31 Destroyer Missile	サブシステム攻撃用の特殊ミサイル。船の破壊には使えないので、機と機との間合いをいかにあきらかにする必要がある
GTF-4 Hornet	最も優秀なミサイル。連射力が高く、そこそこいいところ
GTF-9 Interceptor	レーザー探知範囲を有する中堅ミサイル。追尾能力が抜群に高いので、無敵撃ちをしてくる敵の迎撃に特化したミサイル。非常に特殊だが、ちょっと使えば、戦況がガラッと変わる。ターゲットの直前で分裂して複数の弾頭を発射し、しばらくターゲットに突っ込んでいく
GTF-1 Synaptic Bomb	シールド機能を持つ特殊ミサイル。敵艦の対空攻撃に妨害されることなく、ターゲットに近づくにつれて、巨大な弾頭が展開する。威力は抜群だが、こまめに撃て、戦況がガラッと変わる。ターゲットの直前で分裂して複数の弾頭を発射し、しばらくターゲットに突っ込んでいく
GTF-43 Stratos	機体の対空攻撃に妨害されることなく、ターゲットに近づくにつれて、巨大な弾頭が展開する。威力は抜群だが、こまめに撃て、戦況がガラッと変わる。ターゲットの直前で分裂して複数の弾頭を発射し、しばらくターゲットに突っ込んでいく
GTF-5 Tsunami	機体の対空攻撃に妨害されることなく、ターゲットに近づくにつれて、巨大な弾頭が展開する。威力は抜群だが、こまめに撃て、戦況がガラッと変わる。ターゲットの直前で分裂して複数の弾頭を発射し、しばらくターゲットに突っ込んでいく
GTF-N1 Hastinger	機体の対空攻撃に妨害されることなく、ターゲットに近づくにつれて、巨大な弾頭が展開する。威力は抜群だが、こまめに撃て、戦況がガラッと変わる。ターゲットの直前で分裂して複数の弾頭を発射し、しばらくターゲットに突っ込んでいく

GTF ML-16

FREESPACEで最も基本的な武器となるレーザー砲。1発のダメージは小さいため、とにかく連射することが必要だ。弾数は無制限なのでも、常時リンクングモードで使用するようにしよう



GTF MX-50

熱追追尾機能を持つ中距離攻撃用のミサイル。威力はあるが、搭載可能数は少ない。気分よく撃てると、あっという間に弾が尽きてしまう。追尾機能は貧弱で、HUDのモニタから外れた敵にはまず当たらない。動きの遅い戦闘機への攻撃には向かない



GTF-41 Disruptor Cannon

戦艦のサブシステムの機能を停止させるための、特殊なキャノン砲。戦艦自体にとどめを刺したり、敵艦艦橋にダメージを与えることはできないので、使い所をわきまえよう。「敵艦艦橋を破壊せよ」といった指令が与えられない限り、機体に搭載する必要はない



GTF-2 Fury

戦艦のサブシステムを停止させるための、特殊なキャノン砲。戦艦自体にとどめを刺したり、敵艦艦橋にダメージを与えることはできないので、使い所をわきまえよう。「敵艦艦橋を破壊せよ」といった指令が与えられない限り、機体に搭載する必要はない



FREESPACE

簡単に接続できる
PXOでマルチプレイに挑戦

フリースペースは、マルチプレイが熱いパソコンゲーム高画質攻略。ここでは、フリースペースのマルチプレイに挑戦するための接続手順を、初心者にもわかりやすく解説します。

PXOへの接続手順

本来はIPSCENTサーバーはPXOにのみ対応し、TCP/IPには未対応だった。そのため、インターネット上で対戦プレイを行う場合には、KALIといったIPをTCP/IPに変換するソフトを利用するしかなかった。しかし、FREESPACEはネイティブでTCP/IPに対応しており、PXO(Parallax Online)をとおして、より簡単にインターネット上でマルチプレイができるようになっている。

PXOとは、Volition社とOutrage Entertainment社が自社ソフトのインターネット対戦をサポートするために立ち上げたサーバーである。世界各地のユーザー有志が立ち上げたゲームサーバーの情報を管理し、対戦参加を希望するプレイヤーにその情報を提供するというシステムだ。いわば、QUAKEにおけるGAMESPYのようなシステムだと考えればいいだろう。

このPXOを利用するには、事前にいくつかの作業を行っておく必要がある。まず、最初にユーザー登録が必要だ。PXO (<http://www.parallaxonline.com>)のトップページに「REGISTER」ボタンがある。

「REGISTER」をクリックすると、画面1の「REGISTER」画面に入る。画面が切り替わったら、右上にある「REGISTER」を選択。表示されるフォームに、姓名、ログインネーム、パスワード、それにメールアドレスを入力し(画面2)、「[Submit Registration]」ボタンをクリックする。

クリックする。ダイヤルアップ接続のユーザーは、この時点で1度接続を終了しよう。

以上の作業を行うと、しばらくしてPXOからユーザー情報登録完了を知らせるメールが送信されてくる。このメールには、validate(確認)という今後の作業について説明したページにリンク(www.parallaxonline.com/validate.html)が張られているので、そこにアクセスする。すると、ユーザー側で行う設定についての情報が掲載されているページが見れる。その内容は以下のとおり。

- ①ゲームを起動させ、メインホールから「Options」ルームに入る
 - ②Optionsの画面上にある「MULTI」タブをクリック
 - ③表示が切り替わったら、「Parallax Online」ボタンをクリックし、その下の「LOGIN」の欄にPXOに登録したログインネームを、「PASSWORD」の欄にはパスワードを、それぞれ入力する(画面3)
- 以上の作業がすべて完了すれば、PXOを経由して、マルチプレイに参加することができる。FREESPACEを起動する前に、インターネットへの接続を完了しておくことを忘れずに。



PXOのトップページ。中央の「REGISTER」ボタンをクリックする。

Fill out the form below

First Name:

Last Name:

Choose a login name:

Your login name is what you will use to identify your PXO account. It must be unique and cannot be changed. No spaces or special characters.

Choose a password:

Re-enter your password:

Email Address:

A working email address is required for PXO registration. Without it, you will be unable to complete your registration. Your email address will not be given to anyone, but it will be used to send you updates for anyone who you may choose to send from PXO (controlling game updates, connectivity or lagging reports).

☐ Allow other PXO users to view your email address

☐ Allow other PXO users to view your real name

自分の名前とメールアドレスも、自分のプレイヤークラウド名も、必ず登録すること(画面2)にあるチェックを外す)。かといって、あまり無礼な行動を取らないように。



最新修正パッチについて

FREESPACEをインターネット上で対戦する前に、実行してほしいことがある。それは、ソフトのバージョンアップだ。残念ながら、製品として発売されたバージョン(1.0)は、通信関係のパフォーマンスで不具合が見つかり、マルチプレイを行うには処理が重かったのだ。

開発元のVolition社は、すでにこの問題を解決する修正パッチをリリースしている。6月下旬の時点で、二つのパッチがリリースされているが、特に最新のVer 1.02を導入すると、クライアントとしてゲームに参加する限りは、満足できる処理速度が得られるようになっている。サーバー側のパフォーマンスには、いまだに問題が残されているが、Volition社ではさらなるパフォーマンスアップを目指して、現在も新パッチの開発を急いでいる。本誌が発売されるころには、すべての問題は解決しているかもしれない。



新パッチをダウンロードしている画面。下に隠れているが、FREESPACEの起動メニューの「Update FreeSpace」というボタンがある。これをクリックすれば、自動的にファイルの更新作業がスタートする。

マルチプレイモード解説

マイクで仲間と交信もできる

PXOはインターネットでプレイするシューティングゲーム。プレイヤーは、自分の好きな機体を選び、仲間と協力して敵を倒す。PXOのマルチプレイモードでは、プレイヤーは、自分の好きな機体を選び、仲間と協力して敵を倒す。

PXOのチャットルームで 相手を見つける

まず、メニューから「マルチプレイ」を選択すると、メインホールの「MULTIPLAYER」ルーム(シングルプレイモード時のREADYルーム)に入ると、自動的にPXOへ接続される。

PXOの初期画面は、以下のチャンネルが用意されたチャットルームとなっている。

- ①VOLUTION CHAT: ネットワーク管理者専用
- ②LOBBY: 対戦参加希望者がまず最初に入ることになるロビー
- ③TEAM MISSIONS: 「Team vs. Team」モード参加希望用
- ④COOP MISSIONS: 「Cooperation」モード参加希望用
- ⑤USER MISSIONS: 個人ユーザーが設定したミッションへの参加希望用
- ⑥NEWBIES ARENA: 初心者同士のコミュニケーション用に作られたチャットルーム

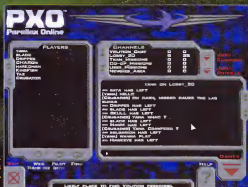
PXOにアクセスした時点では、プレイヤーは

「LOBBY」チャンネルにいる。もちろんここで目標の相手を探して「TEAM MISSIONS」または「COOP MISSIONS」チャンネルに入り、より細かい打ち合わせを行うというわけだ。

チャットで話がまとまった、画面右下の「GAMES」ボタンをクリック。すると、画面が切り替わり、現在立ち上がっているサーバーが一覧表示された「JOIN GAME」という画面が見れるので、その中から目標のサーバーを選択し、「JOIN」ボタンをクリックしよう。これで、マルチプレイゲームがスタートする。

もっとも、いきなり戦闘に突入はできない。まず、ミッションブリーフィングでゲームの目的を確認し、その後、自分の搭乘する機体と、使用する武器の選択を行う必要がある。これらの作業を終えて初めて、戦いの場に飛び立てるのだ。

なお、最初のチャットに参加しなくても、そのままGAMESボタンを押せば、サーバーの一覧画面に移ることはできる。しかし、いきなりあいづつもなしにゲームに突入すると、ほかのプレイヤーの感情を害する場合もあるので、やめておいた方がいい。



PXOの初期画面。まず、ロビーに集まっているプレイヤーたちがチャットで語り合えば、ゲームへの参加が可能になる。



サーバーを選択するJOIN GAMEの画面。初期状態では、アメリカで開発されていてもないことあり、まだ利用できないサーバーの数は少ない。迷いようなくのサーバーが立ち上りやすい。

二つのマルチプレイモード

FREESPACEのマルチプレイモードは、「Team vs. Team」と「Cooperation」という2種類のモードに分かれている。Team vs. Teamは、2つのチームに分かれて戦うというシステム。Cooperationは、2つのチームに分かれて戦うというシステム。Team vs. Teamは、2つのチームに分かれて戦うというシステム。Cooperationは、2つのチームに分かれて戦うというシステム。

実際に、それぞれのモードに参加したところ、Team vs. Teamの方が、やや敷居が高いようだ。というのも、1チーム最大4人のこのモードでは、1人1人のプレイヤーにかかる負担が大きくなる。自分の機に自信がない人は、どうも相手プレイヤーの機になりそう。それに比べて参加人数の多いCooperationの場合、機はプレイヤーによって異なる。機はプレイヤーによって異なる。機はプレイヤーによって異なる。



FREESPACE

ホストをするための注意事項

ある程度、ゲームのルールとゲームに参加しては戦いを繰り返して、ゲームに挑戦してみよう。

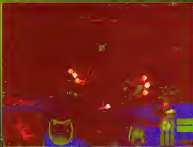
ホストとしてゲームを立ち上げるには、以下の手順を実行する。まず、チャットルームに参加希望者が見つかったら、GAMESボタンをクリックして、JOIN GAME画面を呼び出す。ここで「CREATE GAME」ボタンをクリックすると、「START GAME」画面が現れる。

この画面では、そのゲームの名称のほか、参加者にさまざまな条件を付けることができる。できるだけ多くのプレイヤーに参加してもらいたい場合、ゲーム作成中、ミッションブリーフィング中、そしてミッション稼働中のいずれの時点でもゲームに参加可能な「OPEN」を選んでおこう。条件設定が完了したら、「ACCEPT」ボタンをクリックして「CREATE GAME」画面に移る。

CREATE GAME画面では、使用するミッションの選択を行う。やはりここでは、多くのプレイヤーが興味を持つミッションを選びたいところだ。現在のところ、Team vs. Teamモードでは、2隻の巡洋

艦の艦載機同士の「LEVIATHANDUEL」、Cooperationモードでは、巨大戦艦の運用を合い止める「EXODUS」の二つの人気が高くなっている。

なお、このCREATE GAME画面では、「HOST OPTION」で細かい条件設定を行うことができる。HOST OPTIONの各項目については、別の記事を参照してほしい。



人気の高いEXODUSで対戦している様子。戦艦がどんどん増殖していくので、なかなか苦戦がある。



ここでは「HOST OPTION」画面で、どうしても設定内容でプレイしたい場合は、パスワードを設定する。



「CREATE GAME」画面で、各プレイヤー、各の戦艦の数が設定されている数字は、結果的にプレイヤー人数の2倍にすることが多い。

敵、仲間と交信できる
ボイスチャット

従来のオンライン対戦ゲームの多くは、ゲーム参加プレイヤー間のコミュニケーション手段として、チャットシステムを採用していた。FREESPACEにも同様のチャット機能は用意されているが、もう一つのコミュニケーション手段として音声がある。各プレイヤーがマイクを使って、ゲーム中に実際に会話をすることができるようだ。

しかも、会話ができる相手は、参加プレイヤー全員、味方チーム全員、または敵チーム全員（Team vs. Teamの場合）、そして特定のプレイヤー1人と自由に選択できる。その臨場感も、戦場にいるかのように思わせてしまう。まさにネットワークゲーム

の革命といえるかもしれない。

しかし、喜んでばかりもいられない。読む英語はまだしも、話す英語はちょっと苦手という多くの日本人にとって、敵と戦いながら「英語でなんて言うんだっけ」などと考えるのは、苦痛以外の何ものでもない。海外の外国人プレイヤーが中心になっているマルチプレイの現状を考えると、われわれには厳しい現実である。

なお、英語版のマニュアルによると、低速モデムでアクセスしているユーザーは、このボイス機能は利用しない方がいいとされている。ボイス機能を使うと、どうしてもゲームデータの転送レートが低下してしまうためだ。肝心のゲームに影響が出ては仕方がないので、28800bpsモデムを使用しているプレイヤーは、いさぎよくあきらめよう。



マルチプレイのボイス機能に関する設定をする画面。低速モデムのユーザーには注意の書きもされている。

ホストオプションの設定

- ① AI ORDERS: ミッション実行中に、プレイヤー以外（CPU）と、COMメニューを通じて交信できるプレイヤーを決定する。この項目は、すべてのプレイヤーがCPUと交信できる（ANY PLAYER）でいいだろう。
- ② END MISSION: ミッション強制終了を実行できるプレイヤーを決定する。これは「HOST」のみにする。不心得なプレイヤーに勝手にミッションを終わらせないための対策である。
- ③ TIME LIMIT: ミッションの終了時間を設定する。通常は、時間無制限の「0」にしておくが、タイムリミットを設けたい場合は、参加プレイヤーたちの同意を得よう。
- ④ RESPAWN LIMIT: 各ミッションごとにプレイヤーが復活できる回数を設定する。

低速モデムユーザーは要注意

ソフトのバージョンアップの頃でも触れたように、現在、FREESPACEは通信関連のバグ（フォーマットに問題を抱えている。Parallax社のホームページに掲載されているQ&Aにも、28800bpsモデムのユーザーは、ホストになることはやめるようにアドバイスされている。推奨されているのは56Kモデムだが、実際にそのデータ転送レートを実現するのが難しい現状を考えると、やはり、ISDN接続をしているユーザー以外は、ホストになるのはあきらめた方がいいようだ。

今までにない超美麗グラフィックで 繰り広げられる3Dシューティングゲーム



完全日本語版

美しい風景の中で、エイリアンたちの戦闘機やUFOとの戦闘を繰り広げる。この地球上のさまざまな景色の中に、エイリアンたちの戦闘機が襲えてくる精密なグラフィックを見ていると、現実感と非現実感が入り混じったような不安定な気持ちを抱くことだろう。それほど、美しいグラフィックと重厚な世界観は、非常に高いレベルにまとめられている。この美しい景色を持つ地球を守り、人類の存亡をかけて、エイリアンとの壮絶な戦いに勝利せよ!

大作SF映画のような風格 インカミングが完全日本語版で登場

このゲームは、エイリアンたちの戦闘機やUFOとの戦闘を繰り広げる。この地球上のさまざまな景色の中に、エイリアンたちの戦闘機が襲えてくる精密なグラフィックを見ていると、現実感と非現実感が入り混じったような不安定な気持ちを抱くことだろう。それほど、美しいグラフィックと重厚な世界観は、非常に高いレベルにまとめられている。この美しい景色を持つ地球を守り、人類の存亡をかけて、エイリアンとの壮絶な戦いに勝利せよ!

突然開始された、エイリアンの月面基地に対する攻撃。人類は月面基地の職員をなんとか救出することができたが、エイリアンとの全面戦争はまだ始まったばかりだった。エイリアンが北極に基地を建設していることを突き止めた人類は、アフリカに特殊探知施設(ADATAシステム)の建設を極端に開始する。施設が完成に近づき、反撃開始と思われた矢先、これを察知したエイリアン側もADATAシステムを破壊するための行動を開始していた……。

まるで大作SF映画

のような設定のインカミングは、イギリスのRage Software社が開発した最新の3Dシューティングだ。1997年のE3で話題になった美しいグラフィックは、一見の価値がある。敵機を撃破したときの、鮮やかなグラフィックによって醸し出されるような快感は、今までの3Dシューティングやフライトシミュレーターでは得ることができないレベルに到達している。

プレイヤーは砲塔や戦車、ヘリコプターといったさまざまな機体に取り組み、襲撃してくるエイリアンと戦うことになる。美しい風景の中、次々と飛来してくるエイリアンの戦闘機やUFOを、バリバリと撃破する楽しさをぜひ体感してみたい。日本語への移植は、「EFT2000」や「E-22 エア・ドミナンスファイター」の日本語化で定評のあるマジニアが担当している。β版をプレイしてみた限りでは、メッセーの日本語化も問題なく行われており、英語が苦手なプレイヤーも十分に楽しむことができるだろう。



インカミングでは、マシンの性能に合わせて、グラフィックのレベルを調整することができる。設定項目は次のとおりだ。快適に遊べるレベルは、さまざまな設定を調整してプレイしよう。

最新技術を極限まで取り入れたグラフィック 3Dアクセラレーターはぜひ用意しよう

インカミングでは美しいグラフィックを再現するために、最新の技術を意欲的に取り入れられている。美しい画面で滑らかにプレイするためには、Voodoo2などの最新の3Dアクセラレーターを用意したいところだ。また、描画エンジンはAGPテクノロジーにも対応している。PCだと、パソコンのメモリーを使用してテキストチャータデータを転送するので、描画速度が速くなる。

注意してほしい点として、インカミングをプレイするには最低でも4MBのメモリーを持ったビデオカードが必要ということだ。一昔前の1MBや2MBしかメモリーを持っていないビデオカードでは、プレイすることができない可能性がある。製品版を購入する前に、今月号の付録CD-ROMに収録されている体験版で、プレイできるかどうかを確認してみよう。ただ、体験版では正常に動かなかった場合でも、製品版で

写真は、マイクロソフトのサイドワインダーフォースフォードバックプロ。フォースフォードバックプロは、ゲーム中のプレイに応じた振動を、握っている手に伝える機能を持っているので、激戦時に溢れるプレイをすることが出来る。また、握るレベルも設定することが出来る。



は正常に動作する場合もある。最終的にはマジニアのユーザーサポートセンター(電話:03-3343-8900)に問い合わせよう。

グラフィック以外に、マイクロソフトのサイドワインダーフォースフォードバックプロに対応している点も見逃せない。フォースフォードバックプロを持っているれば、地面に激突したときや被弾したときなどに、さらなる臨場感を持ってプレイすることができる。

インカミングのインストール

インストール項目	インストール
画面ディテール	ON/OFF
ライトニング効果	ON/OFF
フォグ効果	ON/OFF
シャドウ効果	ON/OFF
テクスチャ効果	ON/OFF
レンダリング	ON/OFF
3Dアクセラレーター	ON/OFF
バリエーション	ON/OFF
トライビュアルレンダリング	ON/OFF
フルスクリーン	ON/OFF
フレームレート	100-100%
音	100-100%
キー	100-100%

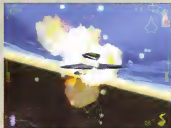
INCOMING

シミュレーションゲームの要素もある シングルプレイのゲームモードは三つ

インカミングには、三つのシングルプレイのゲームモードがある。まずはこれらのモードをプレイして、インカミングの世界に慣れると共に、戦闘時のコツをつかもう。

アーケードモード

このモードの目的は単純明快。次々と襲ってくるエイリアンの戦闘機やUFOをとにかく撃ち落とす。これだけだ。大まかな操作感覚を覚えるのに最適なので、まずはアーケードモードでプレイするといえよう。また、パワーアップアイテムは、アーケードモードにしか出現しない。マルチプレイに備えて、アイテムの種類と効果を知るのにも有効だ。



アーケードモードでは、自分以外はすべて敵だ。気にかすガンガン撃ちまわろう

アクションキャンペーンモード

キャンペーンモードでは、シナリオに合わせてさまざまな行動を要求される。キャンペーンモードは六つのシナリオで構成され、それぞれのシナリオは10のフェーズがある。すなわち600ものさまざまな状況を、プレイすることができるといわけだ。また、キャンペーンクリア後には四つのおまけシナリオが用意されている。ウィルスシナリオと呼ばれるこの四つのシナリオでは、今まで守ってきた施設が、エイリアンの送りこんだウィルスに感染したため、すべて破壊してしまうことが目的になる。極心の注意を払いながら守ってきただけ施設を、破壊しまくってストレスを解消しよう。



アクションキャンペーンでは攻撃のみならず、護衛や建設の任務を与えられることもある

戦術キャンペーンモード

このモードでは、アクションキャンペーンと同様のフェーズに加えて、戦術サブフェーズが追加される。戦術サブフェーズでは、シミュレーションゲームのように自軍のユニットに命令を出して、エイリアンの戦闘機を撃退する。また、このフェーズ中では進行速度を変更することができる。これを利用して、進行速度を下げてからユニットに命令を出し、その後に時間を進めれば間違いなくクリアすることができる。シューティングばかりやっていて、疲れたときの息抜きにプレイするといえよう。



戦術サブフェーズの画面。効果強く自軍ユニットに命令を出す

ネットワークプレイはDirectPlayに対応 画面分割モードもある

インカミングはDirectPlayに対応しており、インターネット上で対戦をする場合は、相手のIPアドレスを指定するだけで、簡単にゲームに参加することができる。だれかがホスト役を務め、そのほかのプレイヤーが参加する形式なので、KALIなどで仲間を集めてプレイするのがメインになるだろう。自分がホストになる場合は、まずIPアドレスを調べる必要がある。インターネットに接続した状態で「WINPCFG.EXE」を実行すれば調べることができるので覚えておこう。また、対戦するステージや時間、対戦モードは、ホストをするプレイヤーだけが設定できる。ネットワーク対戦を始める前に、チャットなどで話し合っておくようにしよう。

対戦モードは、すべての相手と撃ちあう総力戦、ほかのプレイヤーと協力してエイリアンの攻撃から施設を守る防衛戦、そして人間側とエイリアン側のチームに分かれて攻撃しあう協力戦の三つがある。まずは能力戦でお試しをして、気心が知れた仲間が集まったときは、防衛戦や協力戦で共に戦うのも面白い。

また、分割画面モードでは、1台のマシンで2人がプレイできる。家庭内LANなどでマシンが人数分無いときなどは、分割画面モードが役に立つことだろう。ただし、分割画面モードは非常に処理が重いので、スムーズにプレイするためには高スペックのパソコンと、Voodoo2搭載の3Dアクセラレーターを用意したいところだ。

INCOMING



分割画面モードは処理が非常に重い。Voodoo2搭載のMonster 3Dでも、とてもではないがプレイできるレベルではない。Voodoo2を推奨したいところだ

相手のIPアドレスを入力するだけで、簡単にネットワークゲームに参加することができる

HUD情報の正確に把握し敵機の攻撃に役立てよう

徹底解説HUD ディスプレイ情報を最大限に駆使

HUD(ヘッドアップディスプレイ)に表示される情報は、戦場で生き残るために必要不可欠なもののほか、最初にしっかりと画面の見方を理解しておく。

最も重要なのは 画面中央に配置された三つの情報

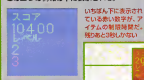
インカミングのHUDにはさまざまな情報が表示されているが、その情報も正確に読み取ることができないければ何の役にも立たない。そこで、ここではHUDに表示される情報を詳しく解説しよう。特に

重要なのは、画面の中央軸に配置されたウェイポイントマーク、ガンサイト、そしてレーダーの情報だ。この三つの情報を参照することで、敵機のサーチ・捕獲・攻撃という、敵を撃破するために必要なアクションをスムーズに行うことができる。まずは、この三つの正確な見方を身につけることから始めよう。

HUDの構成要素

スコアとフェイスカウンター

画面の左上に表示されるのが、スコアとフェイスカウンターだ。それぞれ現在の得点と、現在のフェイスが何個目のもののなのかを表している。また、アイテムの制限時間もこの二つの情報の下に表示される。



ウェイポイントマーク

ウェイポイントマークを見ることで、自分の目的地がどの方向にあるかを把握することができる。緑のときはフェイス目標に向かうための方向を、赤のときは最も近い位置にいる敵の方向をそれぞれ示している。

ダメージバーとライフディスプレイ

画面右上に表示されているのがダメージバーとライフディスプレイ。それぞれ、現在の自機が受けているダメージ量と残機数を示している。残りシールド残量が約30%を切ると赤く点滅し始めるので、早めに回復スペースや回復アイテムでシールドを回復しよう。

ダメージバーが赤く点滅し始めた、危険を知らせるサインが再び鳴る



高度バー

画面の左右に配置されているのが高度バー。左の高度バーが海面からの高度である海面高度を、右の高度バーが現在の地上からの高度である地上高度をそれぞれ示している。特に地上高度に注意していれば、低空を飛行しているときに地面に衝突してダメージを受けることもなくなる。また、海面高度バーの限界以上は、上昇することができないことも覚えておこう。

ガンサイト

画面の中央に位置しているのがガンサイト。ガンサイトの色は通常は赤なのだが、敵機をロックオンしたときには青に変わり、攻撃してはいけないことを示すので注意しよう。また、敵機をロックオンしたときには、赤と白の回転する頻率が表示される。このときに補助兵器を発射すれば、高い確率で命中させることができることを覚えておこう。



ガンサイトが青くなったときは、敵機の先に注目しよう。前方や斜視している重要な施設を破壊してしまうと、自機が一つ減ってしまう場合があるので注意が必要だ。

レーダー

画面中央下に表示されているのがレーダーである。ここには、レーダー網が網らえた周囲360°のすべての物体についての情報が、上から見下ろした形で表示される。黄色と赤はエイリアン側の物体で、白、緑、青は人類側の物体を示している。また、移動するものは三角形で表示され、三角形の頂角部分が物体の移動方向を示している。

敵機を上に見ているときは、レーダー上の物体の位置が1次元に表示のれてしまうので、見にくくなってしまふ。注意しよう



主力兵器と補助兵器ディスプレイ

画面の左下と右下に表示されるのが、主力兵器ディスプレイと補助兵器ディスプレイ。ここに、現在装備している主力兵器と補助兵器が表示される。パワーアップアイテムを取った場合には、パワーアップされた兵器がここに表示される。補助兵器の残弾数も表示されるので、残弾数に注意しながら使用しよう。

燃焼兵器の残弾数がカウンターがゼロになっているのに補助兵器が消費してしまふ場合は、再度機中であることを示している



パワーアップアイテム 全種類完全解説

INCOMING

インカミングにおいて、出現するパワーアップアイテムは全部で10種類。各アイテムの効果を知り、うまく利用してやう。特にマルチプレイにおいては、パワーアップアイテムを活用しない手はない。

アイテムは取るだけではなく 駆け引きの材料にすることも重要

インカミングのパワーアップアイテムは、シングルプレイのアーケードモードとマルチプレイに出現する。リーダーでは、パワーアップアイテムは青色で表示される。



アイテムの出現時には、"Power-up generated (パワーアップアイテムが生成された)"と音声で知らされるので、位置を確認してすかさず手に入れよう。出現したアイテムに触れば、入手できる。アイテムは長い間取らずにそのままにしておくと、自動的に爆発してしまうので注意しよう。

また、アイテムは破壊することもできるので、ほかのプレイヤーがアイテムを取ってしまうようなときは、破壊してしまうのも一つの手だ。よって、アイテムを取る時には邪魔されないように、敵機を排除してから取るのがベストだ。



全パワーアップアイテムリスト

主力兵器UP

赤色のパワーアップアイテムを取ると、主力兵器の威力が1レベルアップする。使用している機体にもよるが、大体七つでレベルは最大になる。それ以上レベルアップしても無意味なので、その場合はアイテムを破壊して、対戦相手に取らせないようにしよう



補助兵器UP

緑色のパワーアップアイテムは補助兵器の威力が1レベルアップさせ、補助兵器が1発追加される。機体にもよるが、大体六つでレベルは最大になる。それ以上取っても、レベルアップはしない



補助兵器追加

青色のパワーアップアイテムは、補助兵器を5発追加する。補助兵器を持っていないときにも取っても、無意味なので注意したい。その場合は補助兵器UPのアイテムを取ってから、補助兵器追加をとるようしよう



連射速度UP

黒色のパワーアップアイテムは、すべての兵器の連射速度が1レベルアップする。三つ取ってしまったら、主力兵器の連射速度は上がらない。敵に取られないうちに、破壊したい



シールドUP

銀色のパワーアップアイテムを取ると、シールドがパワーアップし、ダメージが20%だけ回復する。もちろん、まったくダメージを受けないときは取る必要はない。その場合は破壊してしまう



シールド全快

黄色のパワーアップアイテムはシールド全快。機体を受けているダメージを、すべて回復させる。マルチプレイ時には速さを取りたいアイテムだ。ほかのプレイヤーに取られないようしよう



無敵化

紫色のパワーアップアイテムは、自機の無敵化。無敵化を取った場合、15秒間だけあらゆるダメージを受けなくなる。無敵化を取ってから回復スペースで回復するなど、使い道が多く戦いに有利に展開できるアイテムだ



ダメージミラー

水色のパワーアップアイテムはダメージミラー。ダメージミラーを取った攻撃、4.5秒間だけ受けた攻撃のダメージを相手にそのまま反射する。地面や建造物との衝突のダメージは反射できないので注意しよう



スマート爆弾

点滅するパワーアップアイテムはスマート爆弾。スマート爆弾は、取った瞬間にすべての敵機を破壊する最強のパワーアップアイテムだ。マルチプレイ時には、ぜひとも取りたいアイテムだ。また、対戦相手に絶対に取りたくないアイテムでもある



ライフUP

金色のパワーアップアイテムはライフUPだ。ライフUPを取ると、自機が1機追加される。ライフUPはアーケードモードにしか出現しない。見つけたら、すぐに取りに行こう



出現するパワーアップアイテムを一挙公開

各機体ごとの快適なキーコンフィグをカスタマイズ

インカミングでは、大きく分けて6種類の機体を操縦することができる。それぞれの機体ごとに操作上的特徴があるので、タイプ別に解説していこう。各機体ごとに使いやすいキーコンフィグと操作法を紹介するので、それらをマスターし、自分なりにカスタマイズしてほしい。

基本はキーボードのみでの操作 10個のキーを使いこなそう

インカミングではキーボード、マウス、ジョイスティックでの操作に対応している。しかし、マウスによる入力はお勧めできない。使用してみると分かるが、マウスによって移動方向を入力すると、真つすぐ飛ぶことがほとんど不可能なのだ。パワーアップアイテムを取るときなどには、直進できないと非常に不便なので、マウスよりもキーボードかジョイスティックでの操作をお勧めする。ジョイスティックよりもキーボードでの操作のほうが一般的だと思われるので、ここではキーボードを使用した設定を紹介する。

まずは、移動操作に関するキー設定。インカミングでは、前後左右への移動に加えて、上昇、下降、左右旋回の操作もしなければならぬ。デフォルトでは、QキーとAキーが前進/後退(UFOなど)や、上昇/下降(ヘリコプターなど)に割り当てられているが、この設定は感覚的な移動操作には適していない。上昇/下降、および左右移動についてはカーソルキーに割り当てるのが最も感覚的に分かりやすく、また操作しやすいだろう。前進・後退・左

基本になるキーコンフィグ

アクション	キー
主力兵器	スペース
補助兵器	Shift (左)
左	←
右	→
上	↑
下	↓
前進	E
後退	D
左回転	S
右回転	F

回転・右回転については、「QUAKE」などの3DシューティングでおなじみのE・D・S・Fキーに割り当てるのがベストだ。

兵器の割り当てについては、主力兵器はスペースキー、補助兵器は左のShiftキーに割り当てて。ジョイスティックを持っている読者も、この設定に沿えばブレいやすいと思うので、一度試してほしい。

特徴ある6種類の機体 キーとアクションの対応を覚えよ

インカミングで使用できる機体は、砲台、戦車、ヘリコプター、ハリヤー、戦闘機、宇宙船の計6種類。特に飛行系統の4種類は、ヘリコプターとハリヤー、戦闘機と宇宙船でそれぞれ操作が似ているが、微妙に異なるので注意が必要だ。そこで、6機種ごとの操作キーとアクションの対応表を紹介する。これを参考にして、各機体の操作法をしっかりとマスターしてほしい。

ちなみに、砲台と戦車の2機種は、キャンベーンモードでのみ使用できる。また、飛行系統の4種類についてはマルチプレイ時に自動照準修正がかかるなど、各機体の特徴や弱点も紹介するので参考にしてほしい。

砲台

弾数制限のない砲台 アグレッシブに 撃ちまくれ

砲台は弾数制限がない。補助兵器も制限なしに撃てるので、とにかくエイリアンの機体が見えたら撃ちまくろう。ただし、移動することができないので、守るべき陸地とエイリアンの機体が増えたときには注意が必要だ。この場合は補助兵器のみで攻撃し、陸地に被害を与えないようにするのが賢明だ。また、移動できないために、エイリアンの戦艦が攻撃してきた場合、一方的にダメージを受けるのは避けられない。先手必勝で、攻撃を受ける前に敵艦を撃破してしまおう



砲台の真上に敵艦が来たときは、撃破しにくいためにはアグレッシブに撃ちまくれ。真上を通過する敵艦を倒し続けるのはコツがある。砲台を上げたままで倒し、敵艦に近接を合わせながら砲台を下げる方法だと、スムーズに攻撃できる

戦車

地形を いかにうまく使うか それがポイントだ

戦車も、砲台と共にキャンベーンモードでのみ使用できる機体だ。戦車の砲塔は上下にのみ照準修正がかかる。よって、敵の戦車を相手にするときは、左右を合わせることに注意して攻撃する。また、丘陵地帯などでは、地形の影響を受けてしまうため、敵艦を主力兵器で仕留めることは至難の難だ。そこで、平地に敵艦を誘い込むか、補助兵器で攻撃する戦術が考えられる。補助兵器を使えば、自艦を危険にさらすことなく、丘陵に敵艦を攻撃することも覚えておこう

戦車に最適なキーコンフィグ

キー	アクション
スペース	主力兵器
Shift (左)	補助兵器
←	左旋回
→	右旋回
↑	前進
↓	後退

INCOMING

ヘリコプター

機首が
上下に動く性質

真上からの攻撃に注意

ヘリコプターを操る上で最も注意しなければならないのは、前進中は機首が下に、後退中は上を向いてしまうことだ。また、機首を上下方向に動かすのにも限界があるため、真上や真下からの攻撃に弱い。真上から攻撃されたときは後退しながら上昇し、真下から攻撃された場合は前進しながら下落すると、スムーズに反撃に転じられる。マルチプレイ時には自動照準補正がかかるので、敵機に接近した瞬間に、一気に勝負をつけたところだ

ヘリコプターに最適なキーコンフィグ

キー	アクション
スペース	主力兵器
Shift (左)	補助兵器
←	左旋回
→	右旋回
I	前進
J	後退
E	上昇
D	下降
S	左ロール
F	右ロール



前進の移動は機首が傾いてしまうために、攻撃時には意識していないが、ヘリコプターはほかの機体と比べて左右移動がスムーズにできる。左右への機首移動を有効に使い、見えぬ攻撃を仕掛けよう

ハリアー

1機種しかない
ハリアー

豊富な運動性を活用せよ

ハリアーの操作感にはヘリコプターに近い。だが、ヘリコプターとは異なり、機首を上げ下げするには、上昇や下落をしながら前進をする必要があることを覚えておこう。前後移動に伴う機首の上下の傾きがなくなっている反面、ハリアーにはマルチプレイ時の自動照準補正がない。豊富な運動性をうまく利用して、相手のロックオンを外しながら戦闘を行うのが、ハリアーの基本的な戦術になるだろう

ハリアーに最適なキーコンフィグ

キー	アクション
スペース	主力兵器
Shift (左)	補助兵器
←	左旋回
→	右旋回
I	上昇
E	前進
D	後退
S	左ロール
F	右ロール



その場で下降できる特点を生かし、回復スペースの真上で戦うのも有効だ

戦闘機

最もなじみの深い

戦闘機

建造物との衝突に注意

戦闘機を操縦する際に注意しなければならないのは、建造物や地面との衝突だ。戦闘機はほかの機体と違い、後退する手段がない。そのためダメージを受けてもそのまま死ぬまで突っ込み続けることになってしまう。マルチプレイ時には自動照準補正がかかるので、スピードを生かした一撃必殺の戦法が、効果的な戦術となる

戦闘機を使用しているときは地形との衝突を避けるために、高度バーをよく確認しよう

戦闘機に最適なキーコンフィグ

キー	アクション
スペース	主力兵器
Shift (左)	補助兵器
←	左旋回
→	右旋回
I	前進
J	後退
E	上昇
D	下降
S	左ロール
F	右ロール



宇宙船

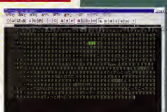
戦闘機より
軽快な運動性

オールラウンドな宇宙船

宇宙船は、インカミングの中で最も軽快な運動性を持つ機体だ。どのステージでも使用できるので、宇宙船の機體を極めればオールラウンドに戦うことができる。操作も戦闘機の加速/減速が、前進/後退に変わるだけなので、マスターするのも容易だろう。マルチプレイ時には自動照準補正がかからないので、ハリアーと同様にうまく相手の死角から攻撃するテクニックが要求される

宇宙船に最適なキーコンフィグ

キー	アクション
スペース	主力兵器
Shift (左)	補助兵器
←	左旋回
→	右旋回
I	前進
J	後退
E	上昇
D	下降
S	左ロール
F	右ロール



チャットでのメッセージが
簡単に入力できるキー操作

ほかのキー操作関係の機能を紹介しよう。まずは視点変更関係。キーボードの「1」から「8」までに、それぞれ視点が割り当てられている。特に、「12」に割り当てられている前視点ビューは、通常の視点に比べて自機が見やすいので、敵の動きを把握しやすい。好みにもよるが、追尾ビューは一度試してみる価値があるだろう。そのほかの追尾ビューなどについては、ほかのプレイヤーの動きを研究したときに使うと役に立つ。



視点変更をうまく使えば、周囲の状況を把握しながら攻撃することもできる

次に、チャット関係のキー操作について紹介しよう。インカミングでは、ほかのネットワークゲームと同様にゲーム中にチャットを差し込むことができる。チャットをするにはTabキーを押してメッセージを入力。その後Enterキーを押せば、入力したメッセージをほかのプレイヤーに送ることができる。また、F1からF10キーそれぞれに、日本語のメッセージが割り当てられており、キーを押せば、指定されたメッセージが入力される。

なお、それらデフォルトのメッセージを変更することもできる。インカミングをインストールしたフォルダ内の、SAVエディタの中にある「INCOMING_OF」ファイルは、テキストエディタやメモ帳で開いてみよう。最後のほうに日本語のメッセージがあるので、ここに好きな言葉を入力すればメッセージを変更することができる。ただし、INCOMING_OFファイルを編集してしまう可能性もあるので、絶対にバックアップを取ってから編集してほしい。

INCOMING_OFをテキストエディタで開いた状態。バックアップを取ってから、好きな言葉を入力しよう

マルチプレイでは必須のテクニック 回避と捕捉の戦術を徹底解説

インカミングにおける戦闘の基本は、いかに相手の攻撃を避けながら攻撃を加えるかにある。マルチプレイでは、その基本テクニックが身に付いていなければ、苦戦を強いられることだろう。ここでは、効率のよい回避の方法から、反撃に転ずるまでについて詳しく解説する。また、応用的なテクニックも紹介しよう。

ロックオンからの回避 そして反撃への移行

インカミングにおいて、敵機を避けるように回避するためには、自動照準について知っておく必要がある。敵機をロックオンしたまま、ある程度の距離まで近づくと、これが、自動照準が機能する条件である。自動照準補正がかかる距離は、レーダーの外枠より少し広いぐらいの範囲なので、その内側で敵機がこちらを向いていたときは注意が必要だ。相手にロックオンされていて、しかも自動照準補正が機能する可能性が高い。

こうした場合、常に相手のロックオンを外すように動けば、相手の攻撃を受ける確率が格段に減らすことができる。そのコツは、レーダーをよく見ることが重要だ。レーダーに映る黄色いドットは敵の弾なのだが、弾の進行方向に対して垂直になるように動けば比較的回避しやすい。また、相手のロックオンを外すためには、



相手の向きを変えることでさらに反撃を開始する。相手も決して逃してはならない

常に激しく動き続けるのが効果的だ。特に、上下の動きは敵機にとって追いつけにないので、急上昇と急下降を繰り返せばロックオンを外しやすい。こうして相手のロックを外したら、相手の斜め前を横切るように通り過ぎ、相手の横位置へ移動する。その後は、相手方向に向けて旋回し、反撃を開始しよう。

地上の建物を利用した攻撃の回避テクニック

インカミングに登場する建物は、うまく利用すれば大きなメリットを与えてくれる。まずはレーダー塔。レーダー塔を破壊すると、一瞬だがHUDのレーダーも機能しなくなる。相手が強力な補助兵器を持っている場合にレーダー塔を破壊すれば、補助兵器も無効化することができる。

回復スペースも利用価値は高い。回復スペースの上に来ると視点が変わり、補給を受けることができる。シールドがすべて回復される上に、補助兵器がある場合には20発まで弾が補給されるのである。ヘリコプターやハリヤーなど、垂直に上昇／下降ができる機体なら、回復スペースの上で相手を持ち、攻撃するのもいい。ダメージを受けたら、下降してシールド回復をするというちょっとズルい戦いが可能だ。マルチプレイ対戦時に、回復スペースの恩恵を受けにくい戦闘機や宇宙船を使用する場合は、ほかのプレイヤーに利用させないよう、回復スペースを真っ先に破壊してしまう。



回復スペースの上に来ると、真上からの視点に変更される。シールドが回復される上に、補助兵器も補給される。回復スペースへ降下する場合には、真上にある障害物に衝突しないよう注意しよう



レーダーが破壊されると、わずかな間だけだが、HUDのレーダーにも表示されなくなる

なおも加熱しつづけるQUAKE IIに
新たな炎が投げ込まれた

QUAKE II

MISSION PACK: THE RECKONING

Id Software社公認の追加シナリオついに登場

世界中のゲーマーを中毒症状にさせたヘビー3Dシューティング「QUAKE II」。この開発元であるId Software社公認の追加シナリオが、ついに日本にもお目見えした。複雑に入り組んだ新マップに、見たこともないモンスター。新兵器を使って群がる敵をミンチにすれば、初めてQUAKE IIをプレイしたときのあの興奮がよみがえってくるはず

楽しめるのはマルチプレイだけじゃない 緻密に作られたシングルプレイも満喫できる

1997年末に発売された「QUAKE II」は、もう一年以上世界中のゲーマーに遊び込まれてきた。とくにシングルプレイを遊び尽くしてしまい、今はマルチプレイで熱い日々を送る人も多いだろう。インターネットでは、CTFやオリジナルモジュール、スキン、BOTなどが次々とアップロードされ、マルチプレイはまだ進化を続けている。

しかし、「DOOM」から始まるId Software社の3Dシューティングは、実はシングルプレイも絶妙なゲームバランスで好評博しているのだ。マルチプレイはやったことがないが、シングルプレイは何度も遊び込んだ、というシングルQUAKERも少なくない。そんな人たちにも真っ先にプレイしてもらいた

いのが、「THE RECKONING」なのだ。

マップは、シングルプレイでは18レベルが用意されている。目的(object)がいくつも設定され、それを解くことで先に進めるのはQUAKE IIと同じで、かなり密に設計されているようだ。プレイヤーは、いくつかのマップを行ったりきたりしつつ、ゴールを目指す。

追加シナリオということで、ゲームシステムの根幹はQUAKE IIと変わらない。新マップに追加の武器、まさに撃ちまくり、殺しまくりのそう快感がまだしても堪能できるのだ。マルチプレイは絶対に面白い。しかし、シングルプレイだって負けずに楽しめる。一度遊んでみれば分かるはずだ。

ストーリーはほとんど同じ 設定よりもゲームそのもので勝負する

プレイヤーの搭乗する機体用ボッドは、惑星ストロゴス降下作戦開始後、敵の奇襲によりコントロールを失ってしまふ。さらに陥石衝突によるアクシデントにも見舞われ、作戦降下ポイントから大きく外れた地



どこかで見たようなこの光景は……「THE RECKONING」の序の巻ともいえる。複雑なマップの不透明感から始まる。ストーリーの把握をする手がかりが、とても明確だ



四方壁面に手助けをしたり、列車に乗ったとき多様なObjectが待ち構えている。シングルプレイには、きちんと観念づけられ、楽しめる場面も多い



広場に押し込められ、Super Tankがさらば一帯に出現する場面もある。機動力を生かして、1体ずつ倒せ

点へと落下してしまふ。辛くも生き残ったものの、たった1人でストロゴスと戦うことになる……。

よく読んでほしい。これが「THE RECKONING」のストーリーだ。そう、ストーリーだけ見ればQUAKE IIとソックリ。いや、まったく同じなのである。ここまで同じだと、手抜きと感じるより、むしろ細かい背景設定に凝るよりも、ゲームそのものの面白さ一筋で勝負する気迫さえ感じられるではないか。ゲームの進行も前作同様、さまざまなエリアをクリアしながら、最終的に敵ボスを倒し、惑星を脱出するというもの。ゲームラストには、とてつもなく強力なボスが待ち構えているので、楽しみにしておこう。

新しいQUAKE IIワールドを演出する 追加武器&モンスター

THE RECKONINGで追加された武器は3種類、モンスターは2種類。数こそ多くないが、どれも非常に個性的で、QUAKE IIの世界に新しい戦術と興奮をもたらしている。また、いくつかのモンスターは、驚くほどパワーアップしている。ここでは、追加された武器やアイテム、モンスターを紹介していく

NEW WEAPONS

Ion Ripper(イオンリッパー)

ブーメラン状のビームを連続して発射する。この弾は非常に威力が高く、壁に当たると跳ね返るようになっている。うまく使えば、曲がり角の向こうに潜む敵や、視線外にいる敵を倒すことができるのだ。発射した本人に弾は当たらないので、狭い通路で撃ちまくると効果大。Hyper Blasterの武器選択キーをもう一度押せば、選択できる。



Trap(トラップ)

設置すると、ドラゴン火花のように瞬間にエネルギーを放射。この光に触れた敵を吸い込み、パワーキューブに加工してくれる。これを食べると体力が回復するというエグイ武器だ。回復量は、吸い込んだ敵の強さによって変化する。ただしエネルギー放射中は、プレイヤーも含む周囲のキャラすべてを吸い込むため、うかつに接近してはいけない。Wキーで選択できる。



Phalanx Particle Cannon(ファランクス・パーティクル・キャノン)

非常に破壊力の高い磁気マグネシウム弾を、2発同時に発射する。Rocket Launcherのように雷弾時の爆風でダメージも与えられ、上下左右に振りながら打てば、2発を別々の方向に飛ばすこともできるスグレモノ。攻撃範囲はかなり広い。ただ、至近距離では自爆しやすいので、注意が必要だ。Railgunの武器選択キーをもう一度押せば、この武器に切り替わるぞ。



POWER UP ENEMIES

Ripper Guard(リッパーガード)

携帯兵器がIon Ripperにパワーアップ。ザコだと思ってナメてかかると、痛い目にあう。跳ね返る弾を扱い場所を発射されれば、ほぼ回避不能だ。敵作では、このGuardシリーズの敵はBlasterとShotgun、Machine Gunで数減っていたが、今回はこのGuardも武装強化されているので注意すること。



Laser Guard(レーザーガード)

かなりの遠距離から確実にLaserを当ててくる。LaserはBFGから放射されるものと似ていて、壁などを隔てしない限り、確実にプレイヤーに当たり続ける。つまり、原形が非常に正確であり、コイツがザコの中ではいちばん強いといえよう。Laser Guardが大勢いる場面では、慎重に行動したい。



NEW ITEMS

Mag Slugs(マグネシウム弾)

Phalanx Particle Cannon専用の弾。一度に2発ずつ発射するが、弾薬の消費は1発ずつだ。ちなみに、Ion RipperはHyper BlasterやBFGと同じく、Cellを消費する。



Quad Fire(クアッドファイア)

武器の連射性を一時的に4倍にするアイテム。どんな武器でも通常の4倍速で弾を高速射出。しかも武器チェンジの動作も速くなる。当然、弾の消費もメチャめちゃ速く、マシンガン系なら数秒で全弾撃ち尽くしてしまうだろう。特にマルチプレイでは、Rocket Launcherの連射など、絶大な威力を発揮する。



NEW ENEMIES

Gekk(ゲック)

惑星ストロゴスに生息する肉食性両生類。最初に出撃する敵だが、思ったより体力が固くてなかなかしぶとい。遠距離から酸性的の毒液を発射してくる。また、ジャンプ力もあり、ものすごい勢いで急接近し、倒れ掛かってくる。慌てず、着実に弾を当てていこう。



Repair Bot(リペアロボット)

小型の空中浮遊メカで、元々は壊れたドアや電気等を修理するロボットらしい。攻撃能力はほとんどないが、ほおっておくと死んだばかりのモンスターを復活させてしまう超厄いやつだ。見かけたら必ず破壊しておかないと、後々面倒なことになるぞ。



Iron Maiden(アイアンメイデン)

遠距離からロケット弾を発射してくる。QUAKE IIではただのRocket Launcherだったが、今回は、このロケット弾は自動追尾式に改良されており、標的であるプレイヤーめがけてまっすぐにホーミングしてくる。発射されたら、障害物をうまく使って前にするしかない。



Gladiator(グラディエーター)

QUAKE IIでは右前にRailgunを装備していたが、今回はPhalanx Particle Cannonに換装されたのも出現する。この強烈な2連発の弾が直撃してしまうと、あっという間に体力がレッドゾーンになる。壁などの高弾頭、爆風にも注意が必要だ。逃げ道がない狭い通路で出現されると、非常に危険だ。



Super Tank(スーパータンク)

エネルギー・アーマーのシールドとタフな耐久力でさらにカチカチになった。動きは相変わらず遅いので、とにかくありったけの弾を撃ち込むしかない。最初シールドのおかげで効いている気がしないが、そのうちシールドがなくなると、根気よく撃ちまわれば、その巨体から、広い範囲にだけ出現する。



マルチプレイ専用マップ 全7マップを一挙公開

THE RECKONING では、デスマッチマップと呼ばれるマルチプレイ専用マップが七つ追加されている。もちろん、このマップでも新兵器が出現するし、サーバーさえ見つければ、インターネットを通って見知らぬ相手と戦うことも可能だ。このページでは、各レベルの大まかな特徴を解説しておこう。

マップ名: XDM1 Munitions Dump

いちばん狭いデスマッチマップなので、少人数による対戦が向いている。相手と出会わないようなこともなく、スピーディーな戦いができそう。

凶悪兵器BFGが出現しないし、Quad Damageなどのパワーアップアイテムも出ないようだ。単純にテクニックのみで争えるため、1on1で戦っても楽しいマップだ。武器では、Rocket LauncherやPhalanx Particle Cannon(以下、Phalanx)、Ion Ripperなどの使い方がキモとなりそう。各種アーマー類と、回復アイテムの出現ポイントは絶対に覚えておきたい。早いにちに吹き抜け部分にあるBody Armorを入手して、protectionを200にしておけば、PhalanxやRocket Launcherの華々しい得意技が持ちこたえるはずだ。



最も狭いXDM1は、1 on 1で戦えば自勝すること間違いなし。Phalanx とBody Armorの位置はここだ。遠慮してより有利な戦術に持ち込め

マップ名: XDM2 Deadly Reckoning

中規模のマップで、程よい広さ。中庭から水中へ通じる通路には、Quad Fireが出現する。また、Ion Ripperの真下、水中に Mega Healthもある。ここと、Body Armorが置かれた広い部屋が戦戦区になりそう。

Quad Fireで武器の発射速度が4倍になったら、どの武器を選択するかが迷うところだが、ここではSuper Shotgunがオススメ。大ダメージの弾をマシンガンのように発射できるうえに、命中率も高い。ヘタにPhalanxなど撃ちまくるうちのなら、狭い通路で自爆の憂き目にあうので注意すべし。



この中庭が、XDM2での戦場となりそう。水に落ちれば、Quad Fireの威力が上がる。通路、Mega Healthの位置はここだ。

マップ名: XDM3 Reservoir Stroggs

やや広く入り組んだマップなので、4人以上の対戦に向いている。ここで初めてTraoが出現。ほかのプレイヤーを巻き込んで、体力回復のパワーキューブにしてしまえ。

成功すると相手はメチャメチャ驚くはず。調子に乗ってRocket LauncherやPhalanxで遊びがけてくるヤツに、逃げるフリをして使ってやるという。曲がり角に設置しておけば、成功率アップだ。

また、Mega Healthは一見すると、非常に取りづらい場所にある。が、これの取り方は意外に簡単。目の前のパイプから走って前進するだけなのだ。

ヘタにジャンプすると引っかかって取れないぞ。

このXDM3でよくやる戦術する「ap」は、マルチプレイで使えてこそ、その威力を発揮する。攻撃の補助性やねんは、実地するだけの、インスター相手に使われるはいい



マップ名:XDM4 The Sludge Pit

このマップにはエレベーターがいくつ設置され、何段か上下に重なる階層で構成されている。また、2か所に設置されたスイッチは注目だ。これを押すと床が落ちたり、通路に毒が充満したりと、一変する様子ができる。Rocket Launcherの出現ポイントが2か所あるため、狭い通路や部屋で混戦になりがちだ。それらを1段階1階で見下ろすようにして、TrapやGrenadeを投下してやると面白いように引っかけられる。ポイントとなるのはPhalanxとMega Healthがある間の上で、ここには橋を落とすスイッチもある。ロケットジャンプで取りに行くといひ。



狭い通路での混戦が予測されるXDM4。GrenadeとTrapの扱い方がおぼろげな、下のRocket Launcherを手に入れるときは要注意。上のフロアでスイッチを押されると、下から毒が流れ出てくる



ファイル名:XDM5 Stomping Grounds

巨大な敵を倒すのが特徴的なマップだ。それほど複雑ではないので、構造を把握しやすいだろう。思ったより広くはないので、楽しめる推奨人数は4〜8人だ。吹き抜けは2か所あり、そのうち高台にRocket Launcherが出現する方が主戦場となるだろう。

ここで筒筒をよじ登り、Combat Suitを入手したら、外壁沿いに奥へ進め。行き止まりの物陰に、ランダムでパワーアップアイテムが出現する。何が出るかは運次第だ。狭

くて、しゃがまないといけない場所があるので、狙われやすいという欠点もあるが、ここを基点

に巡回ルートを作るといいだろう。また、エレベーター横の階になっている場所、何気なく置かれたTrapも重要だ。



XDM5は、Rocket Launcherが置かれた吹き抜けの戦いが白熱する。広い場所での駆け引きや、パワーアップアイテムの入手が重要だ。

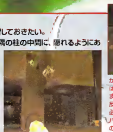
マップ名:XDM6 Hidden Agnda

たどっつらひい隠地内蔵で、4人以上の対戦にお勧め。広い中庭、狭い通路、地下の水路などいろいろな地形があるので、武器の切り替えと選択が重要になるマップだ。

Rocket Launcherが出現する中庭部分、柱の上にランダムでパワーアップアイテムが出現するが、これはロケットジャンプしなければゲットできない。しかも、引っかけやすい出っ張りがあるため、ロケットジャンプが失敗しやす

い。確実に所へるように練習しておきたい。ちなみに、Trapは中庭の隅の柱の間に、隠れるようにある。狙いを定めて飛び降りるが、ロケットジャンプで手に入れる。

Body ArmorやPhalanxが出現する周辺を巡回し、このパワーアップアイテムに気を付けるように頼るといい。



かなりの広さを持つXDM6は、さまざまな戦いが繰り出されていく。狭い通路、その結果、狭い通路での混戦が必至だ。ロケットジャンプでパワーアップアイテムを取るには結構難しい。

マップ名:XDM7 The XEdge

QUAKE IIがVer.3.12以降になってから追加されたDM1「The Edge」。このマップは、そのDM1が拡張工事されたものだ。Railgunと広場の奥が拡張されていて、ロケットジャンプでせればパワーアップアイテムも入手できる。Quad Fireや無敵など、何があるかはランダムだ。

DM1は小人数対戦向きのマップだったが、このXDM7はかなり広く、6人くらいの人数に向いているだろう。ちなみに、THE RECKONINGのデスマッチマップには、あの凶悪兵器、BFGがまったく出現しない。どこかに隠されているのか、それとも意図的に出現しないのだろうか。



XDM7はその名の通り、拡張工事が増えただけのものだ。Body ArmorやPhalanx、パワーアップアイテムは意図的に隠されている。

Ver.3.15に自動バージョンアップ ダウンロードの手間が不要に

このTHE RECKONINGをインストールすると、QUAKE IIがVer.3.15へ自動的にバージョンアップされる。インターネットでVer.3.15パッチをダウンロードした場合、最悪8メガもの大容量を落とす必要があった。インターネットの混雑で時間がかかり、かなりの時間を要し、落ちてしまうこともあったが、その手間が省けるのだ。

Ver.3.15での変更点は、8月号のQUAKE II 2点目、IMPULSE9999で新設されているので詳しくは触れないが、やはりCDチェックがなくなると、シングルプレイが遊べるようになったため、気軽にプレイできる。ただ、CDを入れないとあの「カスBGM」が鳴らなくなってしまう。どちらをとるかは個人の好み次第だ。

個人でネットワークサーバーを立ちあげれば 仲間と共同してシングルプレイを戦うことも可能だ

QUAKE II Ver.3.15に対応したTHE RECKONING では、マルチプレイで協力プレイモードがサポートされている。これは、プレイヤー同士が協力し合い、シングルプレイの各マップをクリアしていくゲームモードだ。ここでは、そんな新たな楽しみ方や、マルチプレイに関する話題を取り上げよう。

個人回線のサーバーでは 快適に遊べるのは3人が限界

QUAKE IIおよびTHE RECKONINGでは、簡単な操作でサーバーを立ち上げることができる。スタートメニューにあるRun (Reckoning) Dedicated Serverを選択するだけでいい。簡単すぎてあっけないくらいだ。

つまり、サーバーはだれでも立てられる。しかし、大量の情報を扱うQUAKE IIのマルチプレイでは、何人までが快適に遊べるかの方がより重要な問題だ。そこで、このTHE RECKONINGでは何人が遊べるかを、個人回線サーバーを使って実験してみた。

サーバー側は1次プロバイダーでアクセスし、快適な時間帯にISDN128kbps接続でホストを立ちあげる。場所は東京23区内だ。これは、ユーザーが個人で用意できる最高のネットワーク環境だろう。

そこで1人ずつジョインさせていき、PING値を計測していく。結果からいうと、今回の実験でゲームになる人数はせいぜい3人までだった。回線状態が良ければ、3人ジョインした場合、欲しいPING値200〜400で戦えたが、4人目がジョイ

ンすると、たちまち全員のPING値が激しく増減し、不安定になった。

何人かのQUAKE IIも話を聞いてみたが、やはり4人になると不具合が起りやすくなるという。その現象はさまざまで、1人または数人のPING値が跳ね上がり終始動けないが、ほかのプレイヤーはちゃんと動くものや、ひどい場合にはサーバーがいきなり落ちてしまうものもある。3人で快適に遊んでいる場合でも、たまに何の前触れもなくPING値が1000以上に跳ね上がることもある。

これは、ジョインするプレイヤーの回線速度やプロバイダーにも関係してくるので、一概に決めつけるわけにはいかない。しかし、個人ユーザーの回線では、たとえISDNやOCN回線であろうと、快適に遊べる人数は2、3人にとどまる、とはいえそうだ。大学や会社の専用線クラスの回線を持ったサーバーでなければ、4人以上の対戦は無理だろう。

これを前向きにとれば、1 on 1専用なら個人サーバーでも気軽に遊べるということだ。気心の知れたクランメンバーだけで、他人にジャマされず1 on 1の練習がしたい、なんて場合なら、ISDN回線で接続している友人に頼んでサーバーになってもらえばいい。きちんと遊べるかどうかは、サーバーを立ちあげた友人のプロバイダーや回線状態にもよるし、ホストとなっている友人はゲームの観戦すらできないのだが……。



QUAKE IIサーバーを立ち上げている画面は、かなり映写しない。プレイヤーのジョインや死亡、チャットなどの情報が表示されるだけだ

連携プレイで一体感を味わうか目的を定めて競い合うか 協力プレイで新たな興奮が味わえる

シングルプレイやデスマッチに飽きたら、友人と協力プレイを楽しんでみよう。最大4人までが選択できるが、そんな環境の人は多くないはず。この辺はデスマッチと同じで、個人のサーバーでは、協力プレイで快適に遊べるのは2人までと考えておこう。

やり方は、ホストプレイヤーが相手に自分のIPアドレスを告げておく。次に、THE RECKONINGのメニューからstart network serverを選択し、ルールをcooperativeに、マップをXSUMP以降にしてゲームをスタートさせればいい。この際に、KALIがあればチャットで打ち合わせもできて、簡単にIPアドレスも分かるので便利だ。そしてホストプレイヤーがTHE RECKONINGを

立ち上げ、マルチプレイを選択。

同じマルチプレイでも、デスマッチと協力プレイはまったく違う。普段は憎らしい敵が、ここでは仲間になる仲間やライバルとなり、デスマッチとは違った緊張感が味わえる。援護射撃や連携攻撃、波状攻撃などが決まれば、まさに大盛り上がり。モンスターは、先に攻撃してきた相手に襲い掛かるので、1人がおとりになり、残る一方が敵を背後から倒す戦術も使える。目的を決めて、どちらが先に到達するか競うのもいい。合わせてチャットも駆使すれば、かなり楽しい。この辺が、マルチプレイの奥の深さと言えるだろう。

この協力プレイでの注意点は、デフォルトの設定では各アイテム類は復活しないことだ。つまり、すべての武器、弾丸、アーマー類は、1人ずつしか手に入れないのだ。これにより、ゲーム後半ではBlasterだけで凶悪な敵と戦うはめになったりするが、この緊張感も楽しかったりする。



さまざまな遊び方が可能な協力プレイ。自分以外の人間がモンスターと戦っている姿は新鮮だ。敵側の演算プレイは、CTFの観戦にもなるかも

QUAKE II

MISSION PACK THE RECKONING

本格的なデスマッチが楽しみたいなら GAMESPYを活用せよ

4人以上で本格的なデスマッチが楽しみたい場合、インターネットでTHE RECKONING 専用のサーバーを探さない。その際にお勧めのツールがGAMESPY。これは、膨大な数のゲームサーバーを検索してくれるサーバーブラウザだ。このGAMESPYを使っていちばんPING値の低いTHE RECKONING サーバーを見つけ出せばいい。

ちなみに、この原稿執筆の時点ではJihad JPN というサーバーがTHE RECKONING用に立ち上が

っており、かなり快適にXDM1~XDM7をプレイすることができた。このJihad JPNのIPアドレスは133.38.151.132;

27915で、ほかにも協力プレイ専用のサーバーや、Rocket Arena、CTFなどのモジュールを導入したサーバーも立ち上がっている。GAMESPYを立ちあげてサーバー情報をアップデートし、PING値に並べ替えれば、かなり上のほうにJihad JPNのサーバーが出現するはず。一度チェックしておくといえ。

GAMESPYは本誌付属のCD-ROMに収録されている。QUAKE IIで楽しいマルチプレイ生活を送りたいなら、必ずインストールするべし。



GAMESPYは、登録された世界中のゲームサーバーを一つ一つ検索していく。数がまだ少ないTHE RECKONINGサーバーはここで見よう

二つの追加シナリオを比較する JUGGERNAUT VS THE RECKONING

王道を歩むTHE RECKONING JUGGERNAUTは個性で勝負する

QUAKE IIも発売してから半年が経過して、ようやく追加シナリオの情報が数々と出てきた。ここでは、すでに発売された二つを比べながら、両方の特徴を紹介しよう。

最初に発表された「JUGGERNAUT FOR QUAKE II」(以下、JUGGER)は、いわば個性派タイプの追加シナリオといえる。物陰からヌッと出現する新モンスターは、ピカソの絵ほどこいってデザインだ。これはたしかに強烈なインパクトがあるのだが、QUAKE IIのモンスターと一緒に見ると、あまりにデザインが違いすぎて、違和感を感じてしまう。舞台となるマップも、近未来というより、オッドオッドロシ感で、むしろQUAKE IIに近い。

対してId Software社公認の追加シナリオ、THE RECKONINGは背景から新モンスターまでデザインに統一性がある。映画「エリカント」風の雰囲気好きな人には、違和感なく受け入れられるだろう。

さらに武器やアイテムなどは、JUGGERは既存のグラフィック、データを変更し、同じ武器でも使用感が異なっている。対するTHE RECKONINGでは、オリジナルの新武器、新アイテムを登場させ、QUAKE IIの戦術に

深みを与えている。個人的には、マルチプレイ用に、弱すぎるShotgunやMachine Gunの武器バランス等も変更して欲しいのだが、これは好みの問題だろう。

それから、これは実際にプレイしてみないと分からないことだが、ゲームバランスがまったく異なっている。THE RECKONINGは、ほぼQUAKE IIと同じようなバランスで作られており、良くいえば密度で、練られたシナリオ。無くなるなら、なかなか先に進めないゲーム展開である。QUAKE IIのシングルプレイが好きだった人なら、かなりおもしろい。これがJUGGERの方は、もう力任せに進みつつ、ガンガン倒す展開になる。敵は絶頂落ちするほど出現するし、武器、弾薬は取りきれないほど出る。かなり大雑把な展開だが、勢いまくり殺しまくりの快挙はこちらのほうが強い。

やはり公開の追加シナリオは、QUAKE IIの世界を広げられるようにしっかりと作ってあるといえそう。逆に、非公認の追加シナリオは個性的で、まったく新しいQUAKE IIを演出している。次に出るミッションパック「GROUND ZERO」も要チェックだろう。



「JUGGERNAUT FOR QUAKE II」は、異色のモンスターが大量に出現する。弾薬も持ち切れぬほど落とされていくので、勢いまくり、殺しまくって展開になる



「THE RECKONING」で遠征した敵は、元気に敵を捕獲してぶちあげられる。ものすごいジャンプ力で敵を倒していく。見た目よりも能力が凄まじい



「GROUND ZERO」では、ITAT、MAD、そして、その後のゲームで使われるような、敵を倒すという展開になる

また遊べるオウル

TETRINET

タイトルどおり、無料で遊べる国内外のネットワークゲームを紹介するこのページ。大好評につき、第4回目の今月は、2本立てでお送りする特別編。1本目はStorm Cat Production制作のフリーウェア「TETRINET」。有名なパズルゲーム「テトリス」での対戦の興奮は、すでに多くの人が経験済みのことだろう。それによく似たネットワーク対戦が可能なのゲームで、思う存分その興奮を味わってほしい。

文/杉山淳一



スリル溢れるネットワーク版パズルゲーム ストラテジックな6人対戦の興奮を味わおう

落ちモノ系パズルゲームが ネットワーク対応に

落ちモノ系パズルゲームのジャンルを確立させたのは、一時期大流行となった「テトリス」だ。さまざまなマシンに移植され、一時は「テトリスの無いゲーム機は売れない」とまで言われた。

このテトリスのゲームシステムの一部を変更し、さらにネットワーク対戦も可能にしてしまったのが、今回紹介する「TETRINET」だ。落ちモノ系パズルゲームでの対戦の興奮は、すでに多くの人が体験済みのことだろう。通信対戦が可能になったことで、これからは気軽に、そして自分の都合のいい時間に、対戦相手と熱いバトルを繰り広げられる。



いよいよ対戦開始。ゲームのテンポが速いので、1アイテムでも速くアイテムをゲットしよう。4ライン消し(トリプル)を当てている最中攻撃を食らってしまっ

最大6人の同時対戦が可能 チームプレイもある

TETRINETでのゲームデザインは、見かけは最もスタンダードなテトリスのイメージに近い。しかし、インターネット対戦のスタイルとして、大幅な改良が施されている。画面写真を見てもうと分かること、最大6人の同時対戦が可能になり、チームプレイも可能になった。また、アイテムを使うシステムが追加され、ゲーム展開に新たなスリルを生み出している。

ソフトのダウンロードは<http://www.hi-ho.ne.jp/yo/shino-y/>からできる。ダウンロードしたファイルは、ZIP形式で圧縮されているので、WINZIPなどの解凍ツールで解凍してから、インストール・実行する。

勝利へのテクニクは「自分のブロックを消しつつ、相手のブロックを増やしていく」に変わりはない。しかし、

従来のテトリスの2人対戦では、自分の消したライン数の半分のラインを相手に加えていたのに対し、TETRINETでは、アイテムを使って相手のラインを増やしていく。

アイテムはブロックを消したり増やしたりと、自分に有利になるものも、相手を苦境に陥れるものもある。アイテムの使用先は6人のプレイヤーから選択できる。アイテムを使用する先の、対戦相手のウィンドウ(もしくは自分のウィンドウ)の番号を数字キーで入力するのだ。1人を集中的に攻撃したり、チーム戦で味方を助けたりできることから、従来の2人対戦よりも、ゲーム展開に戦略的な要素が加わり、よりスリリングになった。プロレスで言うバトルロイヤルやタッグマッチの要素が加わったのだ。

気を付けてほしいのは、対戦相手の探し方だ。TETRINETは専用のサーバーを持たない。インターネットで対戦するには、だれかがホストとなってサーバーを立ち上げなくてはならないのだ。現在はTETRINETのファンが集まる掲示板で、IPアドレスやICQのUIN(個人のIDナンバー)などのサーバー情報を交換できる。だが、欲を言えばDirectPlayでのネットワーク対戦も可能にしてはかった。



シングルプレイで、アイテムの特性や使い方を研究しよう。灰色の壁にアルファベットが描かれたものがアイテムブロックで、ラインを消すことに貢献する

ホストサーバーに接続したら、チャットでみんなとあいさつしよう。ここでは、メンバーの確認やチーム編成ができる。コマンドウィンドウでは入力した言葉が文字化けしている。クライアントでちゃんと日本語が表示された。

Information
OS: Windows 95
256MB以上
640x480ピクセル以上

ハマリ度ランキング 金メダル

テトリスの面白さを損なうことなく、ネットワーク対戦用のアイテムを付加している。一度飽きたら前向きになることだけ合点だ。





なんバト

2本目のゲームは、パナソニックHi-HO、パナソニックワンダーテイメントの「なんバト(Nandemo Battler)」を取り上げる。なんバトは、オンライン上でペットを育成するゲームなのだが、ただ育てるだけではない。育てたペットを、インターネット上でほかのペットと対戦させるのだ。自分が育てたペットが強ければ、なんバトのホームページ上のランキングに掲載される。プレイヤーとしての喜びを味わおう。



バーチャルペットを育ててインターネット上で対戦させる

どうもさっさから、画面の片隅にいる馬が気になって仕方がない。おとなしく寝ているかと思ったら、むっくり起き出して散歩して、しばらくすると遠隔所々にモジモジしている。ちょっとからかってやろうとマウスでつまんでみたり、かわいそうになってえさをあげると、一口で食べてまた寝てしまう……。

わが愛馬「はいほーす」は、パソコンの画面の片隅で暮らすバーチャルペットだ。「アークアソーン」や「たまごっち」ブームを背景に、これまでにものこのようなバーチャルペットは発売されてきた。だが、この「ポリベッツ」と呼ばれるバーチャルペットはちょっと違う。タダで入手できるのも魅力だが、手塩にかけて育てたポリベッツは、インターネット上で競技に参加できるのだ。プレイヤーは育てたペットを自慢したがるもの。その心理をガッチリつかんだ対戦ゲームなのだ。

ポリベッツは、「なんでも(トラー)略して(なんバト)のホームページ」(<http://manbato.hi-ho.ne.jp/index.html>)からダウンロードできる(今月号の付録CD-ROMにも収録されている)。ベッツにはウマやサギ、カエルをモチーフにした数種類のキャラクターがある。しかし、ユーザーがダウンロードするのは「?」マークの箱だけ。これがベッツの卵となるもので、ふ化するまではどんなキャラクターが出てくるかわからない。



ダウンロードした直から生まれたのは馬だった。「Hi-HO」に由来してはいほーす」と名づけた。初期は3種類のなかから選択可能

ペットをファイルで育てる?

「?」の箱のポリベッツをふ化して育てるためにはえさが必要だ。えさは、パソコンユーザーならだれでも簡単に手に入れることができる。そのえさは、「ファイル」ウィンドウの中にあるファイルのアイコンを、ポリベッツの小さなウィンドウ内にドラッグ&ドロップすると、ベッツは箱からふ化し、どんなファイルを食えることで成長していく。では、ポリベッツが食べたファイルはどんなものかという、「ごみ箱」に入ってしまう。つまり、ポリベッツの正しい飼い方は、デスクトップに常駐させてゴミ箱の代わりに使うことだ。パソコンを使えば使うほど、ベッツが成長するという仕掛けなのだ。

こうして育てたポリベッツは、インターネット上の競技種目に参加できる。競技種目は今のところ「つなひき」「ふうせんわり」「かけこ」の3種目。なんでもバトルというタイトル名で、3種目はちょっと寂しいけれど、今後追加されるかもしれない。

ポリベッツのウィンドウを右クリックして「バトル」を選ぶと、インターネット上にある競技場に接続される。チャットを楽しみながら、対戦相手を選ぶは競技開始! ほのぼのとした3Dアニメーションで、ポリベッツたちの激しい戦いが繰り広げられる。競技はすべて自動的に行われるため、なんバトの操作はとて簡単で単純。仕事の空息抜きにもちょうどいい。うちで子供が遊ぶ初めてのネットワークゲームにぴったり。

のんびり、ほんわかしたムードなので、カリカリしてキャラを強くしようというよりも、ゆっくりポリベッツとの暮らしを楽しんでみたい。そんなわけで、わが愛馬はいほーすとの暮らしはまだまた続いた。



バトルルームは競技場になっていて、右側のキャラクター一覧から相手を選ぶ。相手との体力差が大きくなると、太さには勝てるようだ



ある条件を満たすと、おひのり状態で発動できる。ここでも楽しい使いえないキャラクターもあるらしい。なかなか面白いぞ

ハマリ度ランキング組メダル

ファイルでキャラを育成させるアイデアはグッド。ほんわかした雰囲気も良い。ただ一軒を揃え、バトルは強弱だけでなく、操作したかった。



育成ゲームと対戦バトルを組み合わせた
かわいいうネットワークゲーム

Information

OS: Windows 95
CPU: 486DX4 75MHz以上
(Pentium 100MHz以上推奨)
ビデオ: 16MB以上
メモリー: 8MB以上
(16MB以上推奨)
通信機器: 20MB以上

前号から始まった3Dアクセラレーター定点観測の連載第2回目は、国内周辺機器メーカーの老舗ことアイ・オー・データ機器が5月に出荷を開始したVoodoo2搭載カード「GA-VD II 8/PCI」のレビューを中心に、5月〜6月に発表されたそのほかのVoodoo2搭載カードや最新ドライバーの情報をお届けする。

文/tak

アイ・オー・データ独自の拡張性を持たせた GA-VD II 8/PCI詳細レビュー

今後登場するゲーム用ボードとの接続を
可能にするコネクタを装備

パソコン周辺機器のラインナップの豊富さでは国内屈指のアイ・オー・データ機器が、また一つ魅力的な製品を提供してくれた。今回加わったのはVoodoo2を搭載する3Dアクセラレーター「GA-VD II x/PCI」シリーズだ。GA-VD II x/PCIは、8MBと12MBのモデルが用意され、さらにTV出力機能やPC-9821シリーズへの正式対応など、個性溢れるVoodoo2カードに仕上がっている。

GA-VD II x/PCIシリーズは、発表から出荷までがおよそ1ヵ月という非常にスピーディーな展開だった。余りの速さに驚いてしまった人も多いのではないだろうか。カープスの「PURE3D II」の出荷が遅れたところをうまく利用するといったあたり、偶然かもしれないが消費者の心をつかむすべを心得ているとも言える。パッケージにはVoodoo2対応のファイアロードトゥワードカード98(日本語バージョン)が、これに加えて12MB版にはFORSAKEN(体験版)とREDLINE RACER(6コース版)が付属する。SLIモード用ケーブルとVGAバススルーケーブルが同梱されている。TV出力用のビデオケーブルは別売となっている。GA-VD II x/PCIは、原箱執筆時点ですでに店頭に並んでおり、実売価格は標準価格よりも1万円ほど安い4万円弱(12MB版)といったところ。

それでは、早速ボードについて見ていこう。まず気になったのが、何と言ってもボードのサイズ。106.68(W)mm×220(D)mmという大きさは、TV-OUT回路を追加しているため、ほかのVoodoo2ボードよりもひと回り大きく、スロットによっては物理的に装着できないことも十分に起こりえる。ちなみに、筆者のソケット7環境では、CPUファンが邪魔になって、ボードの装着に工夫を強いられた。また、ざっとボード上を眺めると、見慣れないコネクタの類が目に入ってくる。これらのコネクタはマルチメディア端子と呼ばれ、今後同社より出荷される予定のゲーム用ボードに接続するための「IV-LINK」コネクタや、ビデオ信号を必要とする同社製ボードとの内部接続用ビデオコネクタなどである。閉じた世界ではあるが、将来性を見据えた設計となっている。

搭載されているメモリーチップは例のごとく100MHz 25nsの高速EDO DRAMで、ほかのVoodoo2ボードとも同様の。試しにオンボードクロックの性能をDirect3Dアプリケーションを用いて調べてみたところ、97MHzでゴミが出始め、100MHzではハングアップしてしまった。



アイ・オー・データ機器 GA-VD II 8/PCI 256MB 600PCI
問い合わせ先: 076-260-1034

ボード上のチップメモリー間の距離が大きいせい、ほかのVoodoo2と比較して限界が低いように思えた。これに対し、コンパクトなボードとして知られるPURE3D IIは、ファン装備ということもあり、いとも簡単に100MHzで動作してしまう。だからといって、このメモリークロックの違いが本当に体感できる差なのかはまだ別の問題であり、そもそも保証規定外のオーバークロック動作が評価の対象になるというのもおかしな話だ。当然個体差も考慮に入れる必要があるということで、この結果はあくまでも参考程度にいただきたい。

PC-9821シリーズを正式サポートする 唯一のVoodoo2カード

さて、GA-VD II x/PCIで忘れてならないのは、その最大の特徴の一つであるPC-9821シリーズへの正式対応だ。一部のPC-98ユーザーの間では、VoodooボードがPC-98でも使用できるということが常識に近いものとなっていた。ところが、それはユーザーが試した結果、たまたま動いただけであって、動作に関してはだれも保証してくれなかった。そんな中、このGA-VD II x/PCIの登場により、正式にしかも最新のVoodoo2ボードがPC-98ユーザーに提供される形となった。この功績は大きく、ある意味、国産メーカーとしての意地を感じ取ることさえできる。考えてみれば、これまでにリリースされたVoodoo2ボードはすべて海外の設計者の手によって開発されたものであり、国産のVoodoo2ボードとしてはこのGA-VD II x/PCIが初めてとなった。

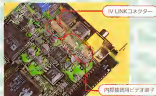
次に、TV出力機能について見ていこう。出力が可能なのは800×600ドットまでの画面モードであり、PURE3D IIと違ってVoodoo2からの出力に限られる。PURE3D IIは、アナログでTV-OUT処理をしているため、640×480ドットの60HzであればWindows画面も出力できる。一方、GA-VD II x/PCIは、デジタルでTV-OUT処理をしているため、Voodoo2がアクティブ時のみの出力となる。TV出力用の端子は、PURE3D IIと同様、コンボジット端子とS端子が付いており、それ



左上の解像度の設定によって、640×480、640×480、800×600、1024×768ドットの4種類の解像度である。1024×768ドットは15.6kHzの垂直同期の必要である。



IV-LINKコネクタは、今後登場されるゲーム用ボードとの接続に使用する。同社製品のリース時期は未定だが、ゲームを快適に遊ぶためのデバイスと見られる。



内部接続用ビデオ端子

それぞれの端子からの同時出力も可能となっている。肝心の画質のほうも文句なしの美しきで、どんな家庭用ゲーム機を持って来ても負けることはないだろう。

気になるドライバは、3Dfx Interactive社によるリファレンスドライバにアイ・オー・データ機器独自の手が加えられたものだ。パネルから設定できる項目は、TV出力の設定以外、リファレンスドライバとほぼ同じだが、日本語による表示およびガイドが付いているため、Voodoo2を初めて使用する人にも分かりやすいものとなっている。パフォーマンスはリファレンスドラ

イバとほとんど変わらず、特に目立った点はない。Monster 3D II やPURE3D II にあるようなクロック設定が難しいところだ。

なんだかんだいっても、Voodoo2ボードならどれを選んでもそのパフォーマンスには後悔しないだろう。ユーザーにとってVoodoo2ボード購入の決め手は、オリジナリティや付属品、価格、メーカーに対する印象などであるはず。これらを踏まえると、GA-VD II x/PCIの魅力は確かなものとなる。特にPC-98ユーザーにオススメの一品だ。

■ 固定資産

CPU	MXM Pentium D900MHz (93MHzx3)	Pentium D 900MHz (100MHzx4)
RAM	6GBs EDO DRAM 58MB	64MB PC100/66SDRAM
HDD	IDE 2 1GB(81MB)+IDE 2 5GB(SHROCCU)	IDE 4 GB
メモリ	MSA Maxtor 4MB	intel740 4MB AGP
サウンド	Sound Blaster 16	Crystal SoundFusion
DA-CON (I/O) 対応	4x1,000,000bps 16	
DA-CON (I/O) 対応	4x1,000,000bps 16	

■ FINAL REALITY

MMX Pentium 250MHz		Pentium E 400MHz	
25 Pixel	5A 101.40Kpps	3.264Rmark	5A 294.36Kpps
Robots	5A 27.16Kps	7.073Rmark	5A 53.7Kpps
Filâtre	5A 52.08Kps	11.265Rmark	5A 51.37Kpps
City scene	5A 37.13Kps	9.212Rmark	5A 58.69Kpps
Direct3D bus transfer	5A 10.05Kbps	0.967Rmark	5A 47.27Kbps
Overall 3D		3.202 Rmark	4.294Rmark

AMD R5/PSU		MMX Pentium 250MHz		Pentium II 400MHz	
25 Pwrt	5A	107 90pps	3.295Pmark	5A	300 80pps
Rebel	5A	27 90npe	7.32Pmark	5A	55 38npe
Filrite	5A	104 55Mpps	29.63Pmark	5A	101 48dPps
City scene	5A	38 21nps	9.48Pmark	5A	75 68nps
Direct3D bus transfer	5A	10 94Mpps	0.93Pmark	5A	47 75Mpps
Overall 3D			3.69Pmark		4.84Pmark

■QUAKE■

GA-V01E-B-P01			GA-V01E-B-P01 SLI		
	MMX Pentium 250MHz	Pentium II 400MHz		MMX Pentium 250MHz	Pentium II 400MHz
640×480ドット	36.0fps	80.7fps	640×480ドット	36.3fps	88.0fps
800×600ドット	35.3fps	56.3fps	800×600ドット	36.6fps	84.7fps
			1024×768ドット	36.1fps	66.2fps

老張

最近では、GA-VIO 2が特徴付けられる点で2点ほどは違ってきておられる。その1つは、FIRAL REBELLIONにおいて、Firateの項目が通常のVoodoo2ほど比べて10%ほど少ないことになっていること。ドライバのいかにうまく機能するためリアルタイムドライバに換えてしまっているか、と疑問も生じたものの、ハードウェアの性能などは全く変化がなかったもの。Firate以外の項目はほぼ同等あるいはPURE3Dに同等するほどの好成绩をマークしている。

2) の項目では、QUAKE IIにおいて250MHz (33MHz×2) の速度では通常の4倍あるいは5倍ほど早いというところ。いけるとは思ったし結果、PCバスの動作クロックが5MHzだったのがガンダリヤの駆動機だったことで、正解の33MHzより若干高い37.5MHzでは時間的に遅延はなかった。ただし、これはあくまでも1つ確認はしているが、全体の全制御のように、不安定な動作というわけではないだろう。

次に、CPU適正によるVoodoo2の稼働率の低下に注目してみよう。FINAL REALITYの25 Pevのテストでは、Pentium II 400MHzとの組み合わせがMMX Pentium 250MHzより約倍の高速であることが分かる。理論上CPUとGPUの両方を高くと書かれているCPUは2倍だ、この結果を見ても、実際の結果ではCPUが2倍と見て間違いのないことにもなる。ここはマイクロソフトのAPIであるDirect3Dの仕様によるものと思われる。また、QUAKE IIのベンチ結果から、MMX Pentium 250MHzでは完全にCPU側がボトルネックに達していることがよく分かる。一方、Pentium II 400MHzの781MHzでは800x600x24bitより512x512の1024x768ピクセルの画素数では、逆にVoodoo2側の稼働率が78%に低下している。

CPUの性能向上に伴うVoodoo2の処理速度の向上は数値の上でも明らかなが、それ以上に体感的に十分な手応えを感じ取ることが出来る。特に、FINAL REALITYの25 Pixelでは、実に滑らかにうねる計画シーンを観ることができ、QUAKE等のTimestepは本当にあついても一回眺め終わるにはまだ目眩がするくらい観られる。Voodoo2の真価を測るには、やはり最低でもPentium II 266MHzのシステムを欲しいところだ。実際に、MMX Pentium 250MHzのシステムではVoodoo2とVoodoo2の区別がつかないアプリケーションも存在し、Voodoo2を2枚も挿入するとCPU次第とていつかの区別は生じる筈である。

Voodoo界の動きが分かるニューストピック

■Vnodon界の最近の動き

- | | |
|-------|---|
| 5月21日 | カノプス、Voodoo2搭載カード「PURE3D」シリーズを発表 |
| 5月25日 | AMD社、3DNow!テクノロジAMD K6-2プロセッサを発表 |
| 6月 2日 | Voodoo2リファレンスドライバ2.02版発表 |
| 6月 3日 | 3Dx OpenGLがNvidia 2.1にアップ |
| 6月 8日 | QUANTUM3D、088DIN2 5/3シリーズを出荷開始 |
| 6月18日 | PURE3D「PURE3D LUX」のWin95ドライバ1.10.05にアップ |

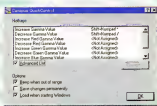
24MBのメモリーを搭載する
QUANTUM3DのVoodoo2カード

ひとそかにVoodoo3界をリードするQUANTUM3Dが、Voodoo2を置き換えたハイエンド3Dボード「ORSIDIA S/X」シリーズの出荷を開始した。製品ラインナップは「S-12」「S-12 AGP」「X-16」「X-24」の4モデル。S-12 AGP以外はPCI接続で、搭載メモリー量はそれぞれ128MB、128MB(以上、フレームバッファ4MB、テクスチャバッファ4MB×2)、16MB(フレームバッファ8MB、テクスチャバッファ4MB×2)、24MB(フレームバッファ8MB、テクスチャバッファ4MB×2)、4MB(フレームバッファ8MB、テクスチャバッファ4MB×2)と、いずれも

れのモデルもTV出力機能を持ち、S端子によるクリアな大画面出力を可能にしている。また、Xシリーズ1枚のボードでSLIを実現するSRSLI設計を採用しており、ノイズでPCIカードの仕様もさることながら、PCIスロット不足のベヒーユーズーにはたまらないものがある。購入方法は、同社のホームページ(<http://www.quantum3d.com/>)からの通信販売のほか、国内のショップが輸入販売している。

「PURE3D」「PURE3D LX」ドライバがバージョンアップ

PURE3DおよびPURE3D LXのWindows 95用ドライバがバージョンアップし、PURE3D IIで好評のユーティリティ「Application Launcher」「Quick Control」がPURE3Dでも利用可能になった。Voodooボード用ドライバのバージョンアップの目的が高速化・安定化よりも、むしろ利用上の効率化といった実用的なものに向けられるようになり、Voodooボードも格別な実用感がある。



緊急告知!

オンライン上で 参加は無料で プレイも楽しめる

バーチャルワールドPAWの オンラインイベントに参加して Play Onlineのオリジナルグッズをもらおう

ソニーのPSDセンターが開発したPAWは、オンラインコミュニケーションの楽しさと、ペットというエージェントをうまく利用した先進的なコンテンツだ。その開発経緯は、P.027でお伝えしたが、PAWの可能性にいち早く着目したPlay Online編集部では、PSDセンターの協力を得て、一夜限りのオンラインイベントを開催することにした。実際にプレゼントも用意されるこのイベントは、どんなものなのだろうか。

PAWの世界を体験しよう 詳しい手順を一挙に解説

イベントの詳細について説明する前に、PAWに入るために必要な手順を説明しよう。

まずは、PAWのクライアントソフトをインストールする。クライアントソフトは今月号の付録CD-ROMに収録されているので、そこからインストールし、インターネットに接続できる環境で実行してみよう。しばらくのローディングの後、PAWの世界に接続される。

PAWの世界に入れたら、エージェントに名前を付けてあげよう。エージェントは、あなたがPAWの世界にいないときでも、PAWの中心で生き続ける。しばらくは名前をあげないたりすると、やせ細って元気がなくなったりするので、たまにはえさをあげ、遊んであげよう。簡単な会話を交わすこともできる。

あなた自身もPAWの住人なので、アバターと呼ばれる体を与えられる。あなたはアバターに名前を付け、その家では他の住人とコミュニケーションをとることができる。

ここでPAWのインターフェースを解説しよう。PAWのインターフェースは、主に三つのウィンドウから構成されている。

① ブラウザウィンドウ

この画面では、あなたのアバターもしくはエージェントの視点から、PAWの世界の景色や、ほかのアバター、エージェントなどを見ることができる。PAWの世界では、キーボードの矢印キーで移動できる。また、画面上でマウスの左ボタンをクリックしたまま、上下左右に引っ張ると、引っ張った方向に進むことができる。

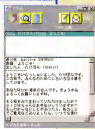


ほかのアバターやエージェントの視覚も、しっかりと表示される。自分の発言も、周囲にほかの人が発言している、自分の発言が読み取られているなどの情報が表示される。

② コントロールパネル

コントロールパネルの左上には、PAWの世界の時間と季節が表示されている(PAWの世界では、1日が現実時間の2時間にあたる。ワンシーズンは現実時間の1週間)。その下には、持ち物、名前、調子、道案内、でがみ、地図、透明人間モード、視覚変更の八つのボタンがあり、ボタンを押すとそれぞれのウィンドウが開くようになっている。ちなみに、てがみというウィンドウを開けば、名刺カードの交換をした人と、メールのやり取りをすることができ。

左からの項目の読み上げボタンを押すと、自分のエージェントの状態について知ることができる。



このメールはPAWの世界だけでやり取りするもの

③ マルチユーザーウィンドウ

ほかのPAWの住人たちと、会話ができるウィンドウ。[Chat]のコマンドラインで、自分の発言内容を入力する。その下のログ領域には、今までのチャット履歴が表示される。いちばん上のアクション領域の色ボタンは、自分のアバターに与えるアクションを指定するもの。また、いちばん下に表示される数字は、その時にPAWの世界に存在している人数を示している。その右側の三角形をクリックすると、自分の周りにいるアバターの名前が表示される。



ほかのアバターとチャット以外でも、自分のエージェントと会話する楽しみもある。

Play OnlineとPSDセンターが贈るオリジナルイベントの詳細がコレだ

PAWワールドでのイベントには、季節ごとのイベントや、1年中楽しめるイベントなどがある。今回のオリジナルイベントは、これとは異なる。一度だけの期間限定イベントだ。残念ながら、イベントの全容はお知らせできない。それは、このイベントにはあるなすが用意されており、そのなぞを解くことができた頃10名のみに、Play Online特製グッズをプレゼントするという計画があるからだ。

なお、このイベントに参加するためには「TownChooser」というプログラムを、PAWのホームページ(<http://www.sony-net.jp/paw/index.html>)のPAW-DOWNLOADから入手する必要がある。ワールドに入る前に実行し、「[Play Online World]」を選択すればOKだ。

① 宇宙人が現れる!?

どうやら最近、PAWの世界には宇宙人が出没している

② 襲来計画が発動される!?

この宇宙人は、PAWを襲っているらしい。襲来計画があるようで、その日時は7月25日の23:00～とされた。この情報は、どうやら現実的なものらしい。

③ 言葉が重要なのか?!

なぞを解くかぎるとは、どうやら「言葉」らしい。イベントについてお知らせできる情報は、ここまでに。後はPAWの世界で、実際にイベントを体験してほしい。

8月9日は 八景島に集合

PAWのユーザー様との交流は、仮想空間の中心に集まる。現実世界にでも広がっている。PAWのユーザーである皆さんが呼ばれて、OFF会が開催されることになった。

開催日は、8月9日の午前10:00から。場所は、八景島シーパラダイスだ。

詳しいことは、PAWホームページの掲示板内の近藤さんの書き込みやアンケートにのっていただく、メールに直接ご連絡をお願いいたします。Eメールはkake@tributaria.jp。

総力特集

グラフィックとネットワークの最新技術

世界レベルの 究極テクノロジー 完全情報

ゲームをプレイするとき、パソコンおよびネットワーク上のハードやソフトでは、さまざまな処理が施される。ネットワークゲームの醍醐味は、こうした最新のテクノロジーに支えられていると言っても過言ではない。この魅力の源となったプレイヤーは、自然とそんな専門用語に慣れ親しんでいくが、正確な技術情報を得る機会が少ない。この総力特集では、グラフィックとネットワークに焦点を絞り、最新のテクノロジーを紹介する。基本的な技術はもちろん、アメリカで最新テクノロジーを駆使してゲームをプログラミングしているエンジニアへのインタビューなど、世界に通用するテクノロジーもたっぷり盛り込んだ。

講義的な難しい内容ではなく、写真や図を多用して目で見ても分かる構成にしたので、肩の力を抜いて読んでいただきたい。

文 角田一美、中島一雄、編集部

グラフィック編

視覚に訴える
最も身近な基礎
テクノロジー

最近のコンピューターゲームには、極めて高い質感を持つ3Dグラフィックがふんだんに使われている。ゲームがユーザーから高い評価を得るためには、本来のコンピュータの良さもさることながら、魅力的な3Dグラフィックが絶対に必要な。こうした質感の高い3Dグラフィックがゲームに多用されるようになった背景として、制作側のプラットフォームとユーザーのパソコンの両者における演算処理能力の著しい向上があげられる。

3Dグラフィック処理には、視点、座標の変換や光源処理を補助小点数演算する「ジオメトリ演算（幾何変換）」と、ポリゴンの描画やテクスチャーマッピングなどを計算する「レンダリング」のプロセスがある。中でも、レンダリングについては、その生成・描画の処理にあたって最もコンピューティングパワーを必要とする。

GPUの演算能力が急速に向上し、高性能の3D描画チップを搭載したビデオカードが次々に市場に投入される昨今、ジオメトリ演算やレンダリング処理に要する時間は大幅に短縮されつつある。その結果、質感の高い3Dグラフィックが多くのゲームシーンに投入されるようになってきた。

この特集の冒頭では、3Dグラフィックの作成に欠かせない基礎技術を解説し、さらに最新の3Dグラフィック用語の中から代表的なものをいくつか選んで説明する。ゲームによっては、オプションのビデオ設定画面で難解な用語が登場することがあるが、これを読めば、どのようなグラフィック処理が行われているかを理解することができるはずだ。



基礎技術編 CG Tech Basics

ジオメトリ演算とレンダリング

ポリゴンの頂点座標で表現された3次元のオブジェクトをディスプレイに表示するまでの手順は、「ジオメトリ演算」と「レンダリング」と呼ばれるルーチンに大別できる。ジオメトリ演算では、主に回転や移動などの情報を反映させて座標の変換を行う。光源とポリゴンの関係から面の色を計算する作業や、クリッピングと呼ばれる視界から見えぬ物体を取り除く作業もここに含まれる。

レンダリング処理は、まず3次元座標で表現されている画像データを2次元に投影する。次に、物体の陰に隠れて見えない部分を消去する「陰面処理」、2次元画像データをポリゴンに貼り付ける「テクスチャーマッピング」などの処理を行う。その後さまざまな種類のフィルター処理を経て、最後に描画を行う。

こうしたプロセスの中で、ジオメトリ演算は主にCPUが負担し、レンダリングは主に3Dアクセラレーターによって処理される。

ワイヤーフレームとポリゴン

3次元空間に存在する物体は(X,Y,Z)の座標と線分で表現することができるが、これだけの情報でオブジェクトを描画すると、「ワイヤーフレーム」と呼ばれる骨組みだけの表現になってしまう(図1)。そこで、体積を持ったオブジェクトを表現するために必要なのが「ポリゴン」という、物体を面で捉える概念である。ポリゴンで物体を表現するときには、解決しなければならない問題がいくつかある。

例えば、立方体を六つのポリゴンで描いた場合、視点の位置によって隠さなければならない面が出てくる。隠す面を間違えると、図2のような不自然な描画になってしまう。どの面を隠すか？これは陰面消去問題と呼ばれており、Zソート法、Zバッファ法などで解決している。

さらに、曲面の表現の問題がある。ポリゴンを使用して曲面を表現するためには、図形全体に対するポリゴンの大きさを限りなく小さく、数を増や

していけばより近似的で滑らかな曲面を表現することができ。しかし、ポリゴンの数を増やすとデータ量が膨大になり、描画に大変な時間がかかってしまう。この場合、ポリゴンの数を適当なところで抑えて、シェーディング処理を加えることで滑らかな曲面が表現できる。このシェーディング処理の具体的な方法については後述する。

ライティングと素材の質感

仮想空間の中でも、ライティングをしないとただの暗闇になってしまう。そこで、3次元空間の中には、光源を設定する。空間内のポリゴンが、光源からの光に対して作る角度が計算できれば、面の明るさを数値的に求めることができる。

例えば、あるポリゴンに対して一つの光源を設定されている空間では、面が光線に対して垂直方向にあるときがいちばん明るく、傾くにつれて暗くなっていく。

ところで、物体の質感は、その物体が光をどのように反射するかによってかなりの部分が決まる。表面に光沢のある物体は、光を反射（スペキュラ）してハイライトを作る。また、岩のように表面がざらざらしている物体は、光をあらゆる方向に対して同じような強さで反射する（ディフューズ）。このスペキュラとディフューズの度合いによって、ある程度質感をコントロールすることが可能だ。スペキュラが大きく、ディフューズが小さい物体は、表面が滑らかで硬質。逆にディフューズが大きいスペキュラが小さいと表面がマットで柔らかい印象を与える。

テクスチャマッピング

理論上はどんな複雑なものであってもポリゴンで表現できるが、複雑な表面を持つ物体などをすべてポリゴンで描こうとすると、その計算量は膨大なものになってしまう。そこで、2次元のビットマップパターンを3次元のポリゴンに貼り付けることによって、擬似的にリアルな3次元の物体を表現してしまう方法がテクスチャマッピングである。例えば、樹木の幹の複雑な表面などは、すべてをポリゴンで表現するよりも適当なテクスチャーを貼って質感を与えた方が、かえってリアルに表現することができる。いくら大量のポリゴンを使用して物体を描画しても、人間が手で描いた絵の質感には到底及ばなかったが、

図1 ワイヤーフレーム

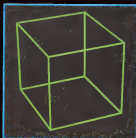


図2 陰面消去に失敗したポリゴン図形



aの面は消去されなければならないが、消去されてしまっている

テクスチャマッピングの技法を使うことによって表現力は格段に向上したといっている。

ところで、2次元データであるテクスチャーは、3次元の物体の表面に2次元的に変形させて貼り付けるだけだと不自然さが生じる。そこで「バースペクティブ・コレクト」(後述)という3次元的な変形手法を使えば、より高いリアリティを得ることができる。

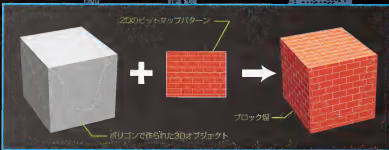
図3 正しいポリゴン図形



レイトレーシング

レイトレーシングとは、光が光源から発して物体で反射した後、視点に到達するという原理を利用して描画を行う方法。実際の計算は、光の経路を視点から逆にとどって光源に到達するかどうかを判定して行う。光の経路を計算するためアルゴリズムが複雑で、陰面消去のために物体をソートしたり、質感を出すためのさまざまな処理をする必要がなくなる。レイトレーシングを使用すると、物体への繰り返しみなど、よりリアルな表現が可能になる。曲面や鏡面反射または屈折効果など光の複雑な現象を表現することもできる。しかし、現状ではCPU処理に負担をかけるため、アニメーションが必要でゲームソフトへの利用は難しい。

図4 テクスチャマッピングの考え方



3Dオブジェクトに2Dのビットマップパターンを貼り付けることで、リアルな3次元の物体を表現する

用語編

Copyright © 1999 by SONY Computer Entertainment Inc.

アルファブレンディング (alpha blending)

日本語で「半透明合成」。RGBを表す「カラー」以外に、透明度を表す「アルファ」[アルファ]を用いて半透明の物体を描き、独特の効果を出すための技法。炎や光線、水面の表現など、アルファブレンディングとテクスチャーを組み合わせて行うことによって、従来は難しかった表現が可能になった。近年のゲームの多くは、この技法を駆使して美しい画面を作成している。



「アルファブレンディング」は、半透明の物体を重ねる際に用いられる。半透明のアルファブレンディングは、ゲームの表現と関係が深い。例えば、炎や光線、水面の表現など、アルファブレンディングとテクスチャーを組み合わせて行うことによって、従来は難しかった表現が可能になった。

アンビエントライト (ambient light)

大抵が、どこもいらない仮想空間は本来真っ暗になってしまふ。その中でも物体をぼんやりと表示させるために設定するのはアンビエントライト(環境光)である。アンビエントライトは方向性を持たないため、視点の位置が変わっても反射・陰影などが変化することはない。

アンチエイリアス (anti alias)

コンピュータグラフィクスでは、画像をマス目状に並べたピクセルで表示するため、意図しない不自然な画像が生じることがある。例えば、斜線や曲線の線がギザギザ(ジャギー)になったり、階段状(ステッピング)になったりする現象のことで、これをエイリアス(画像)と呼んでいる。

エイリアスは、画像を表示するためのピクセル数を増やすことによって、ある程度までは解決する。それをさらに目立たなくするための手法をアンチエイリアシングと呼び、これは色のグラデーション(ぼかし)を使用する。グラデーションの描き方は、変化する幾何学的形状と数学的処理によって決定され、結果として、人間の視覚には不自然なラインとしてよく処理される。



アンチエイリアスは、2D、3Dに関わらず、デジタルに表現する際に必要の処理とされている。この画像は、アンチエイリアス処理が施されたものと、アンチエイリアス処理が施されていないものとを比較して表示している。

バイリニアフィルタリング (bi-linear filtering)

ポリゴンに貼り付けられたテクスチャーは、座標変換だけでは画像にジャギーが生じる。これを解消するために、隣接する四つのピクセルデータから色の補間を行い、自然な画像を描き出すための技法。

バイリニアフィルタリングの処理なし



バイリニアフィルタリングの処理あり



右がバイリニアフィルタリング処理を行っている画像。テクスチャーにフィルタがかかり、表現力に大きな差が出る。左は「ジャギー」。

バンプマッピング (bump mapping)

ポリゴンに貼り付けられたテクスチャーに立体感を持たせるための技法。例えば、木目やタイルなど、立体感が必要なテクスチャーに陰影を付け、より本物らしく見せるために行う。実際に面の変形を行っているわけではないので、大きな凸凹をバンプマッピングで表現してしまうと、輪郭のかたなどにならずに不自然が生じる。



バンプマッピングはゲームソフトで多用されている技術の一つ。画面では、ブロック図の表裏に凹凸をあたえ、リアリティを出している。輪郭には凹凸がないことも分かる。

ディザリング (dithering)

少ない色数を使用して、それ以上の色を使用しているように見せるための処理。処理速度を向上させるためにはパレットの色数が少ない方がいいので、ほとんどのゲームで使用されている。

ダブルバッファリング (double buffering)

アニメーションを表示させるために、フレームバッファを二つ用意する方法。一方のバッファにあるコンテンツを表示している間に、もう片方のバッファを使用して描画処理を行い、レンダリングが終了するとバッファを切り替える。描画中の画像は表示されないため、スムーズなアニメーションを見せることができる。

Glossary

フラットシェーディング (flat shading)

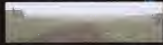
フラットシェーディングは、シェーディング処理の中で最もシンプルな手法であり、計算も短時間で済む。光源から出る光線の方向と面との関係を計算することにより、ポリゴン表面の明るさを指定する。ただし、フラットシェーディングではあまり高度な質感表現ができない。使った適用されるのは平面のみで、曲面には使用できない。

フォグ (fog)

空間に霧を描写することにより、遠く「見」がぼんやりと見えるようにする効果。画面に遠景を消滅させたり、大気の状態を表現するために使われる。フォグ効果なし



フォグ効果あり



ゲーム中は霧を消滅させることが少ないが、フォグは空間感や飛行面によって、ゲームの雰囲気を高めるために使用されている。画面は「PANZER COMMANDER」。

ミップマップ (mipmap)

一定の大きさのテクスチャーをポリゴンに貼り付けた場合、ポリゴンの大きさが変化するとテクスチャー自体の画像が乱れてしまう。特に、小さなテクスチャーになると、拡大して見たときにドットの荒さが目立ってしまう。ミップマップはこの解決策として、あらかじめ数段階の大きさのテクスチャーを用意し、描画するポリゴンの面積によって切り替える技法である。



ミップマップは、取り扱われるテクスチャーの大きさによって、適切なテクスチャーを選択して使用する。画面は「インカニクス」。



ミップマップなし ミップマップを使用 ミップマップとテクスチャーストリーミングを使用

パースペクティブコレクト (perspective correct)

テクスチャーマッピングに使われる手法。テクスチャーをポリゴンに貼り付ける際、面の頂点とテクスチャーの座標を対応させ、描画するときにはテクスチャー画像を変形させる必要がある。このとき、単純な2次元座標の変換だけではテクスチャーが歪んでしまうことがある。この変形を3次元的に扱い、視覚的に違和感を無くす方法をパースペクティブコレクトという。

正面から見た場合



斜め前から見た場合



横から見た場合



パースペクティブコレクトを使用している例。宮やドームに使用されている画像を裏見たオブジェクトを、斜めから見たときでも自然な形に見えるように処理している。物体のポリゴンを裏見ただけでは不自然な形に見えるが、視覚的な違和感の少ないようにしている。より自然に近い描画と比べると、画面は「TOMB RAIDER」。

スムーズシェーディング (smooth shading)

フラットシェーディングに対し、ポリゴンのゴツゴツした表面を類似的に滑らかに見せる手法をスムーズシェーディングという。スムーズシェーディングの技法としては、グーローシェーディング法とフォンシェーディング法がある。

グーローシェーディングでは、フラットシェーディングとは異なり、色の計算をポリゴンの頂点ごとに行う。その後、描画する段階で、ポリゴンを構成するピクセル一つ一つを、頂点間の色の補完によって求めていく。これによってポリゴン面がグラデーションで表現され、全体として丸みを帯びた表面として見えるようになる。

一方、フォンシェーディングでは、ピクセルごと

に色の計算を行う。そのため、計算に時間がかかるが、グーローシェーディングよりもさらに緻密な曲線近似を行うことができる。現在、フォンシェーディングをサポートしたエンドユーザー向けのハードウェアは少ないが、Direct3Dではサポートされている。

スペキュラー (specular)

光沢のある物体が光源からの光を反射すると、極めて明るい箇所を作る。この場所が物体上のハイライトであり、ハイライトを生じさせる光の反射をスペキュラー(鏡面反射)と呼ぶ。スペキュラーは光源、視点、物体の位置から計算され、磨かれた金属の質感などを表現するために使用される。スペキュラーには方向性があり、視点移動するとハイライトの場所や明るさも変化する。

トライリニアフィルタリング (trilinear filtering)

特定の画像でミップマップ処理を施した場合、テクスチャーの境界線上(縦目目)が目立つことになる。このとき、テクスチャーの各ピクセルにおいて、隣接する八つのピクセルの色データをもとに補間を行う処理をトライリニアフィルタリングという。トライリニアフィルタリングの結果、テクスチャー間の縦目が消えなくなり、見栄えのよい画像を作ることができる。

Zバッファ法 (Z-buffering)

まず、モデルの実行情報を格納するために「Zバッファ」というメモリー領域を使用する。そして、ピクセル一つを描画することによってその実行情報を求め、そのピクセルに対応するZバッファの内容と比較する。このとき、先に書き込まれたモデルよりも視点に近ければ、描画を続行してZバッファの内容を更新する。また、描画しようとするピクセルが先に描画されたモデルよりも遠い場合は描画を中止する。この操作を、描画するポリゴンのピクセルすべてに対して繰り返し行っていくのがZバッファ法である。ピクセル単位で実行の比較をするので膨大なメモリーを必要とするが、Zソート法が苦手とするモデルの場合でも、正確な描写をすることが可能。

Zソート法 (Z-sort)

陰面消去のための最もポピュラーな方法で、描画するポリゴンを遠い方から順に並べ替える。並べ替えのキーが、ポリゴンの実行を示すZ座標であることからこう呼ばれている。Zソートは計算の方法がシンプルで分かりやすく、高速化できるという利点がある。しかし、ポリゴンがZ軸に対して傾いていたり、複数のポリゴンがエッジ以外の部分で交わっている場合などの処理を苦手とする。この問題を解決する手段の一つが、Zバッファ法だ。

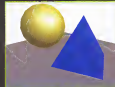
ワイヤーフレーム



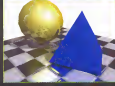
フラットシェーディング



グーローシェーディング



レイトレーシング



フォンシェーディング

フォンシェーディングではピクセルごとに色を計算を行うため、陰の面や半透明のレイアウトで描かれているものが分かる。

Shiny Entertainment社 社長 David Perry氏に聞く



MESSIAHの究極技術

最高水準のグラフィック技術を採用していることで、発売前から注目を集めている新作ゲーム「MESSIAH」。その究極のグラフィック技術の詳細について、開発元であるShiny Entertainment社のデイビッド・ペリー氏に独占取材をした。

Shiny Entertainment社(以下、Shiny)の成り立ちを聞いた際、社長であり、ゲーム開発にも関わっているDavid Perry(以下、Perry)氏は喜んでこう答えた。「ある晩、燃え盛るパイの上に乗った鳥が夢に出てきて、こう言ったんですよ。「お前の建てる会社はShineyと呼ぶのがいいだろう」と。いいアイデアだと思ったんだけど、文字がさっぱりからいて、「e」が入っていると変だからね。それで、Shinyに落ち着いたんですよ」

ひっけから冗談を言われているのだと思った。しかし、このいうちょっと奇抜な考え方が社風に反映し、「EARTHWORM JIM」シリーズや「MDK」を産みだしたのかもしれない。そして、新作「MESSIAH」の発表。このゲームは、非力でおむつを履いた天使が、防具を付け替えるようにNPCに乗り移りながら冒険するアクションゲームである。しかも、アイデアのみならず、3Dグラフィックの技術力もほかのゲームを圧倒してい

ることで、こしはらく注目を浴びている期待のソフトなのだ。以下、Perry氏と本誌が行った1問1答をインタビュー形式でお伝えする。

Play Online (以下、PO) MESSIAHの制作は、企画を含めていつごろから行われていたのでしょうか。

David Perry (以下、DP) ワードブロックのRev. Saxsがアイデアを持ってきたのが1997年の2月ですから、もう1年半ほど前のことになりました。でも、その技術を生かし切れるゲームの基本的なコンセプトを出すのに、非常に時間がかかったんですよ。現在、プロジェクトチームの核になっているMike、Darran、Chris、Gabeを含めて、何度も練りました。

PO それで、そのコンセプトというのは?

DP 羽を持つこと以外、何の取りえもない天使が、地上に降臨して地球の未来を守るために悪と戦うというものです。乗り移りができるというのは、要するにゲームで遊ぶたびに何十種にも及ぶキャラクターでプレイし、まったく違った体験ができるということなんです。

PO 登場するNPCはどれくらいですか。

DP 現在のところ、30種以上になる予定です。また、個々のキャラクターは同じ外見のものでも違った武器を持っています。

筋肉の動きまで表現できる技術 RT-DAT

PO MESSIAHがこれほどまでに注目を浴びているのは、そのディテールが一面です。それを可能にしているRT-DAT(Real-Time Tessellation and Deformation)とは、いったい何なのでしょう。

DP では、まずTessellationの方からお話しますが、これはキャラクターをポリゴンとして記憶させるのをやめたことから始まっています。ゲームエンジンはリアルタイムでジオメトリを算出しますが、キャラクターの解剖学的構造のルールや規則に基づいているのです。つまり、体形を歪ませるルールのみを記憶させ、それを使って



Shiny Entertainment社社長兼メインゲームデザイナー、手掛けたソフトがすでに100万台に及ぶ「EARTHWORM JIM」シリーズの一作である。近々新作ゲーム「MESSIAH」を発表している。Perry氏は、このゲームの成功に大きく貢献している。

David Perry

最終段階でポリゴン数を計算させているのです。この技術の素晴らしいところは、フレームごとにその行程を踏むことが可能なので、筋肉の動きや顔のゆがみ、服のしわまでを表現できるようにするのです。これを応用すれば、モーフィングや同じキャラクターでも、背の高さや鼻の大きさを変えることで同一のキャラクターに変化を持たすこともできるようになります。このフレームごとでダイナミックに再計算していく技術が、Deformationと呼ばれるものです。

ポリゴン数を自動調節する スケーラビリティ

これでRT-DATがどういふものなのか、少しはお分かりいただけたでしょうか。この技術を使用すれば、特定のシステムの持つCPU、メモリー、ビデオカードによって、自動的にポリゴン数が調節されていく。同じシステム上でも、画面上のキャラクターが増えれば、個々のポリゴン数も調整されるのだ。ゲームを快適にプレイするため、フレーム処理能力に合わせた表現ができるようになるのである。これを一般的にスケーラビリティと言うが、Perry氏によると、世界にあるどんなパソコンでも遊べるというのが、このソフトの根拠にあると説明する。

PO ようするに、スケーラビリティがこのソフト開発の目的である。

DP スバリそのとおりです。アメリカのようなパソコン先進国ならまだしも、世界中ではまだ高性能のシステムが普及しているわけではありません。皆が共有でき、しかも将来、例えば1GHzのCPUを搭載するマシンが登場しても、それに合わせた視覚効果を提供できるのです。

PO RT-DATはキャラクター以外にも使用されていますか。

DP 武器や大多数のオブジェクトは、すべてこの技術を応用しています。壁などの環境的なものには使用していませんが、可能ではありますね。ただ、Tessellationが壁に使われていないからといって、インタラクティビティが減少するわけではありません。壁や床だってダメージを受けますし、ゲーム世界はリアルタイムで刻々と変化するので。

PO デモでは敵を吹っ飛ばしたときに、内服がえぐれてきました。

DP ええ。でも、あれはテクスチャーで処理されているだけなんです。これも将来的な話になりますが、開発ツール用のエンハンスメントさえあれば、ポリゴンを使っただけの表現もできるようにはなりますね。この技術パソコンで使用



MESSIAHに登場するキャラクターである天使「ボブ」の表現は秀でること。羽に動くはなが、ちょっとした虫歯はこぼせる。羽はバタバタと動き、息切れすると尻がリバーバーしているのも分かるという



左の画面は、ポリゴン数に合わせたキャラクターの表現。右の画面は、スピードのロスや、テクスチャーのロードや、動的な変形（Deformation）されて、個々のキャラクターが少数の場合、その表現は、ポリゴン数に合わせた



キャラクターは、業界で最も有名な3Dモデリングツール（3D Studio MAX）で制作された（左）。右のゲーム画面を見ても、移植されたモデルとの違いはあまり見られない



する力は定まらずなので、今はキャラクター表現に専念しているのです。

PO 以前、キャラクターの重要性についてお話しされましたが、MESSIAHにも生かされているというのですか。

DP レイラ、クラウドやマリオでも実証済みですが、キャラクター技術はゲームの重要な要素でしょう。このゲームをしばらく見て遊んでみれば、お気づきになると思いますが、これはただの「昔懐き」タイプのアクションゲームではありません。プレイヤー1人がさまざまなキャラクターに独自の「戦略的忠告（ひょうい）＝雷が乗り移ること」を繰り返しながら遊ぶ、まったく新しいゲームブ

レイとなるでしょう。一瞬の反応ばかりではなく、長い目で見た行動を取らねばならないのです。

影の濃度まで再現できる ポリュメトリックライティング

聞くとところによると、キャラクターのモデリングには少なくとも8万、多いものになると50万ポリゴン使用、というとてもでない数値である。これは、通常映画で見られる3Dキャラクターのポリゴン数をしのぐ驚くべきものだ。もちろん、それが上限であるのだが、キャラクターをこの数値で表現できるシステムは、今世紀中には間違いなく現れないだろう。

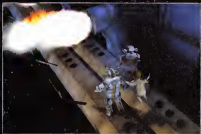
ゲームプレイの面白さにもかなりの自信があるようだが、もう少し技術関係の質問をしてみた。

PO ポリュメトリックライティング (Volumetric Lighting) についても聞かせてください。

DP はい。例えば、ほこりっぽい暗闇で懐中電灯をつけた時にできるような、円錐形の光を想像してみてください。従来の技術ならば、その光の中に入ったキャラクターは、たとえ体の一部分しか進入していなくても、全体が照らされてしまうというものでした。ポリュメトリックライティングとは、たとえそれがポリゴン1枚分であろうとポリゴン体すべてであろうと、光の強度や角度との関係を測定して認識された表面だけを照らし出すことができるのです。

PO それが複数の光源から発せられていると、どうなりますか。

ボブの代表的な戦闘場面。ただ立ち回すだけではなく、背後から潜り込んで攻撃を仕掛ける。そもそも、ボブは武器など持っていないのだ



左側は、レイラやクラウド、クラウドの戦闘シーン。右側は、クラウドの戦闘シーンのテクスチャで表現されたものにも見える、レイラやクラウドの戦闘シーンのテクスチャで表現されたものにも見える。



本文では触れられていないが、MESSIAHでは、ビデオテクスチャが使用されている（画面右上）。普通ゲーム内でビデオを使用した場合、かなりスピードを減速してしまいが、その処理がどのようになっているのか興味深い

DP その光源の数だけリアルタイムで影が表示されることになりですね。もちろん、光の強度によっても影の濃度が変化します。

PO ダイナミックライティング (Dynamic Lighting) と似ているのでしょうか。

DP いいえ。ダイナミックライティングとは、移動する光源に関しての照明効果のことですね。この例として狭い通路でファイヤーボールを撃つと、それに伴って壁が照らされていくものです。名前の雰囲気は似てますが、まったく性質の違うものですよ。

PO ボリュームメトリックライティングはPower VR2でようやくサポートされていますが。

DP MESSIAHは、ボリュームメトリックライティング、ダイナミックライティングともにソフトウェアでサポートされています。カードを使用する必要はないですが、テクスチャー処理面などでは有効ですからね。Direct3DやGlideもサポートする予定になっています。

PO マルチプレイヤーモードはどうでしょう。

DP まだ最終的な決断はしていませんが、インターネットとLANでのサポートは計画しています。遊び方に関しては、天使側と悪魔側に分かれて戦うというような、チーム戦を主体としたユニークなものになるでしょうね。武器の取り合いではなく、キャラクターに特化していくので、それだけでも楽しそうです。

PO E3でMESSIAHエンジンのライセンシングに関する発表を行いました。



高画質その2。どうしても前世紀に比べると敵がいる場合、背景に写りすぎて前線は見えなくなる。このゲームのシングルプレイヤーは、だいたいこのように感じながら進んでいく

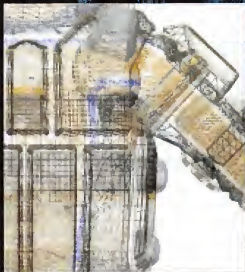
DP ええ。以後、数社から問い合わせがありますが、正式に提携したことはまだありません。Interplay社のソフトで何本かはあるようですが。

PO 今後のShinyの計画は。

DP 社名が示すとおり、明るく輝かしいものでしょう。MESSIAHエンジンをモディファイしつつ、次期タイトルを制作していきたいと考えています。

PO 昔からセガ・エンタープライゼスとの関係は深いですが、MESSIAHのDreamcast版なんてどうですか。E3では重要人物と面会したとも聞きましたが。

DP (大きな笑みをこらえつつ) まだ何も決まっています。



四角技術の限界をもはや超えているため、このキャラクター(下)のポリゴンの多さは充分に高いといえる。ワイヤーフレームで表示すると、その構造が複雑であることがわかる



Looking Glass Studios社 THIEFプロジェクトリーダー Greg LoPiccolo氏に聞く

光源から影まで作り出す THIEFの技術

グラフィック技術に定評のあるLooking Glass Studios社から、「THIEF: THE DARK PROJECT」というゲームが今秋発売される。このゲームに採用されているさまざまな技術、その効果について、プロジェクトリーダーのグレッグ・ロピッコ氏に話をうかがった。

現在、「THIEF: THE DARK PROJECT」(以下、THIEF)を制作しているLooking Glass Studios社(以下、LGS)は、その昔に「ULTIMA UNDER WORLD」を世に送り出した技術屋集団である。このソフトは、世界で初めて3Dとテキストチャリングを掛け合わせたものとして、ゲーム史にその名を刻んでいる。そのほか「SYSTEM SHOCK」「TERRA NOVA」など、DOSゲーム時代には秀逸な作品を手掛けている。

Greg LoPiccolo氏の経歴はユニークで、ボストン近辺でローカルバンドのメンバーとして活躍していたころ、当時Doug Church氏(LGS技術部)率いるSYSTEM SHOCK制作チームに気に入られたところからスタートしている。やがて彼は音楽隊ではなく、プロジェクトのマネジメントに深く携わっていくようになった。以下、1問1答をインタビューの形式でお伝えする。



Looking Glass Studios社、クリエイティブディレクターで、現在は、THIEFのプロジェクトリーダーを務める。そのソフトのデザインに、深くかかわっており、世界で最初かつたった1回しか実現できなかったゲームとして知られている。

Greg LoPiccolo

LOOKING GLASS
STUDIOS



PO ではまず、どのような経緯で「DARK」プロジェクトとして、この企画が始まったのでしょうか。
GL Greg LoPiccolo(以下GGL) そもそも、この企画は剣を使った3Dファイティングをメインにして制作されていたのですが、内容を煮詰めていく間に、隠密行動(ステルスとLGSでは呼んでいる)を主体にした方が面白く、ゲームとしてもやりがいがあるだろうということになったのです。隠密行動は開発チームの前作SYSTEM SHOCKで最も人気のあったプレイで、プレイ後に違った感覚、言うなれば達成感のようなものを得ることができたからです。

PO なるほど。それを完全な一つのゲームとして独立させたわけですね。

GL そうです。THIEFでは、プレイヤーは盗賊である主人公「ギャレット」を操作するのですが、ゲーム中は敵を回避したり、待ち伏せや背後を突くといった行動を取りつつ、進んでいかなければなりません。

PO そのあたり、特にストーリーについて、もう少し詳しくお聞かせください。

GL 主人公のギャレットは、スタート時点では無名の盗賊にすぎません。もちろん設定上は主人公ですから、護衛に守られた大邸宅や城など、金持ちや権力のある者はかりを担う、いい奴です。ストーリーが進行していくうちに、なぜの人物から「ハンマーの聖会」という組織の麻薬となった聖廟にある「目」と呼ばれる秘宝を盗むよう依頼されるのです。そこで、古代の魔力の復活という騒動に巻き込まれつつ、命をかけた盗みという試練が始まるわけですね。生き延びること、そして真切り者への復讐が、このソフトの主題となります。

PO ジャンル的にはRPGなのでしょうが。

GL 古典的な意味でのRPGではありません。ステータスなども存在しませんし、戦略性を持った行動を必要とされるアクションアドベンチャーゲームですね。



「ハンマーの指輪」のメンバーとの同時相見。接近戦での主力武器は剣。本誌は40分、通常のアクションゲームと異なる点がある。各々ペーキー一打を離れて、遠方から暗殺していくわけだ。



モデリングそのものは、QUAKEなどの技術と変わらぬらしい。バーチャル空間の構築は、主としてキャラクターは個人的な表現を待ってあらず、これだけの趣向に委ねられたら、遊びの面白さだ。

光と影を的確に表現する レイキャストライトマッピング

ゲーム画面を見てもお分かりのように、THIEFの世界は闇である。全体的に見て暗く、パッと見は地味な印象も受けかねないだろう。読面で紹介する画像を眺めるにもひと苦労するほどだが、実際にゲームをプレイしてみると、案外暗さが気にならない。暗闇こそがキャラクターとしての自分のテリトリーであることを、プレイヤーは認識するだろう。

EGSの前作は「FLIGHT UNLIMITED」というマニアックなフライトシミュレーターで、集積らしい出来だったが、当時販売されていたハイスピークシステムでも十分に作動しなかった。それで70万本の売り上げを記録したのは、EGSの技術の高さにほかならず。このジャンルの水準を一気に押し上げた功績も大きいのだ。その技術力が、THIEFがベースとしている新聞発刊マシンに、どのように反映されているのだろうか。

PO DARKエンジンを開発するにあたって、最も苦労されたことは何でしょうか。

GL やっぱり、AI(思考ルーチン)ですね。

PO ゲームのデモを見ると、敵キャラクターの行動が多岐ですよね。

GL ええ。隠れて見ていると眠そうにあくびしたり、口笛を吹いたりしていろいろ。その状況に最も相応するように思考ルーチンを開発したのです。ゲーム内での守衛やモンスターたちは、視覚や聴覚がありますし、仲間同士でプレイヤーについての情報交換もするんですよ。逆に言えば、彼らの言動を盗み聴きすることで、わたの解き方などの情報も得られるのです。

PO THIEFでは聞き慣れないグラフィック用語が見受けられますが、まず照明効果から説明していただけますか。

GL では、レイキャストライトマッピング(Ray-cast Light Mapping)から説明しましょう。この



A Street



ファイアーアローで敵のモンスターを攻撃した場面。弓矢が向うし出す光の美しさ、ムービングライト・ライティングによる照明効果。



守衛に近づかれます。守衛のAIとレイキャスト・ライティングの技術で、暗闇に隠れているキャラクターは見えにくいという効果。

壁と正面から照らされて照る。暗闇のAIとレイキャスト・ライティングの技術で、暗闇に隠れているキャラクターは見えにくいという効果。

LOOKING GLASS
STUDIOSTHIEF
THE DARK PROJECT

機能は、光と影の関係をゲーム内で的確に表現するための技術です。光源から放たれた光がどのようにオブジェクトに当たり、どのような影を作り出すか、ということです。

PO ゲーム中の環境無明のなまのなのではないか

GL いや、レイキャストライトマッピングは、実際のゲームプレイにも非常に重要な役割を果たしています。従来のゲームでは、敵との距離によってエンスターが反応するという幼稚なものでしたが、THIEFではどんなに近くにいても影に潜んでいる限りは、敵が主人公の姿を察知することは不可能なのです。もちろん、音をたててはいけません。

PO ムービングライトソースハイライティング (Moving Light-Source Highlighting) というのは、

GL これはダイナミックライティングと似た効果なのですが、たいまつやファイアーアローという発光性の武器が、その周りを照らし上げるというものですね。物理的な計算もしているため、弓矢などは放物線を描いてもターゲットを貫くんですよ。

関節の動きを
ポリゴンの伸び縮みで表現

一説になるが、ここでTHIEFのゲームプレイについて説明しておく。このゲームには多様な武器は存在しない。発表されている限りでは、すでに述べたファイアーアローと、たいまつを消す以外にも使えるウォーターアロー、そして接近戦用

の剣と背後から殴ったりするためのブラックジャック (先端の鉄部に皮を巻いたこん棒) の4種類のみである。武器集めが主体のゲームではないのだ。そのほか、足跡を消すためのマッシュルームの粉といった盗賊用具も駆使して、お宝を探し当てるのである。

では、話を戻そう。

PO ほかのグラフィックに関していうと、テクスチャー関係ですが、

GL まず、シンクロナスハイ/ローレゾリューションテクスチャリング (Synchronous High/Low Resolution Texturing) という機能がありますが、これはテクスチャーごとにレゾリューションが違ったものを1画面面上で表示することをエンジンがサポートしているのです。例えば、ダイヤルとかメーターというプレイヤーが読み調べする必要がある細部がハイレゾリューションのテクスチャーを、壁などのレゾリューションの低いテクスチャーと組み合わせて使用するというものですね。

キャラクターのテクスチャー表現には、コンティニウススキンポリゴンメッシュ (Continuous Skin Polygon Mesh) という方法を用いています。レンダリングの際に行われるもので、キャラクターの関節部が動くたびに、その特定部分のポリゴンが伸びたり縮んだりします。これを使用して、1キャラクターの基本的な骨組みに、ほとんど無限に近い動作を上乗せすることができるようになるのです。

物理計算に基づいた
アクト/リアクトシステム

PO 先ほど、DARKエンジンの物理計算についてもお話ししていましたが、

GL はい。このエンジンでは弓矢が起る放物線の計算などは朝飯前、ほかにももっとユニークな機能を持っています。これは、われわれがアクト/リアクトシステム (Act/React System) と呼んでいるもので、簡単に言うと、ある環境における効果の受動側と能動側の間に概念的な線を引くことを可能にするのです。この機能を使用した簡単な例では、ファイアーエレメンタルという精霊に対する水攻撃のダメージの大ききですね。

PO でも、それならほかのゲームでもよくあることですね。

GL いいえ。アクト/リアクトシステムでは、ウォーターアローだけではなく、ゲーム中にある川から下水路の水、バケツの水など、すべての「水」が同じプロパティとして認められるのです。ファイアーエレメンタルは、ただの水たまりに落ちて



壁の石や金属板はローレゾリューションだが、計測器 (画面中央奥) といったものは、ハイレンジモードで表現されている



失われた地下都市の入口付近。暗い画面で分りづらいが、門の向こう側には煙霧が漂っている。アウト/リアクションシステムの前後や見えは変わるが、プレイヤーがウォークスルー（画面右下）を持っていることに注意



物は人間ばかりではない。地下都市から湧き出してきたゾンビたちのように、古代の物が目を覚ますのである。人間相手なら背後から襲えばいいが、モンスターは通常の武器で大々的なのだろうか

もダメージを受けてしまうということですね。逆に、燃え盛る炎の中では体力を回復することができます。ほかにも目的地を阻む湖水を凍らせて歩けるようにしたり、木を火であぶってたいまつとして使用するという現実的なことが表現できるわけです。

DARKエンジンはもうすでに2年近くの制作期間を経ている。一掃は製会社の問題で制作進行がスローダウンしたこともあったが、その後は順調に開発されている。DARKエンジンは3Dシェーディングの開発やTOMB RAIDER製の3Dアクションを制作することも可能なのだという。読者にも、このエンジンがどれだけ可能性を秘めているかが理解できたろう。

PO マルチプレイモードはどうなるのでしょうか。

GL つい最近決定したのですが、初期出荷では、マルチプレイモードの付属を見送ることにしたのです。発売後、ニーズがあればもちろんサポートする準備はあります。

PO それは残念ですね。APIに対する対応は、

GL 現在はDirectX5で開発していますが、発売時にはDirectX6をサポートすることになるでしょう。

PO これらの技術を応用してTHIEFが制作されたわけですが、プレイヤーがこのゲームを実際にプレイしてみても、どんな感想を持つとお考えですか。

GL そうですね。間違いなく、今までの3Dシェーディングなどのアクションゲームとは違った印象を受けるでしょうね。そして、その体験がプレイヤーの皆さんにとってエキサイティングで楽しければいいのですが。

PO THIEF以後もDARKエンジンを使用してゲームを制作する予定はありますか。

GL ええ。先日、Electronic Artsと販売提携を結び、「SYSTEM SHOCK 2」をDARKエンジンベースで制作することを発表しています。期待してください。

明るいところに出ると可視範囲が狭くなってしまふ。やつらはたまたま見つかるだけでいい。物陰を大勢で待ち伏せるのでやっかいだ。よほどのことがなければ、光を照らした方が捕まるだろう。これはつまり、ウォークスルーで物陰を歩くのである



このゲームでは珍しい日中のミッション。天井の透光孔から光が差してくる様子も現実のようだ

次世代の到来を予感させる衝撃の8傑

次に来る見ごたえのある粒ぞろいゲーム

—EYE CANDIES

3Dグラフィックの技術力は、プレイヤーの興奮を新しい次元へと引き上げてくれる。世界レベルの技術力を持つアメリカでは、そんな3Dグラフィックが魅力のゲームが次々とリリースされる。ここでは、そんな発表間近のゲームを紹介する。まさにEYE CANDIES(スラングで目に快感を与えるもの)とはこのことだ。

ビデオチップやAPIが、次々と革新されていくのと比例して、最近のパソコンゲームの進歩も目覚ましい。特に今年以降は、「インカミング」「FORSAKEN」、そして「UNREAL」のように、ゲームプレイとしての面白さだけではなく、3Dグラフィックも素晴らしいものが、続々と登場している。3Dグラフィックは、プレイヤーの感覚にダイレクトに訴えかけることができる。エンターテインメントとしての大きな要素ではないだろうか。

確かに、UNREALの3Dグラフィック処理は素晴らしい。複雑なマルチカラーライティングや、テクスチャマッピングは現時点で最高のものだし、水面からの反射さえも、正確に壁へ投影されている。アニメイテッドテクスチャーという技法で、ゲーム内でテレビが写るといのは、テクスチャーが2Dとい

うことだから、その処理にスピードが犠牲にされることはない。エンバイロメンタルマッピングとクロームマッピングを組み合わせることでモンスターを手洗明(映画「ターミネーター2」に出てきたステルス戦闘機)にし、プレイヤーの緊張感を絶頂まで追いつめた。そもそも、オープニングのムービーにゲームエンジンそのものを使用したソフトなど今まであっただろうか。

前置きが長くなったが、ここでは1998年末から1999年にかけて登場する予定の、UNREAL以後の3Dグラフィックの進化を担うソフトを厳選して紹介する。すでに紹介した「MESSIAH」と「THIEF」については省略する。また各社で計画、開発されているものの、正式に映像が公開されていないゲームもある。なお「PREY」以外はすべて実際のゲーム場面から撮影されたものだ。

CITIZEN KABUTO (GIANTS)

Planet Moon Studios社は「MOK」を制作したチームがShinyから脱して制作している会社である。「CITIZEN KABUTO(GIANTS)」は主人公の怪物たちが、島の価値を取り合うゲームだが、巨大なモンスターたちのテクスチャー処理が素晴らしい。写真では、背風の太陽のハローでも分かるが、攻撃時などのエフェクトも派手で期待が分かる。詳細はほとんど不明なのが残念。

発売元 **Tantrum**
開発元 **Planet Moon Studios社**
ジャンル **戦略アクション**

HOMEWORLD

スペースものではあるが、実際のところリアルタイム戦略を3Dにしたようなこのソフトは、まるで映画を見ているような写実的な3Dグラフィック処理だ。爆発効果そのものが照明源となるダイナミックライティングには驚嘆する。コンセプト的に大軍を率いて戦う宇宙戦争なので、インターフェイスさえ良ければ大作となる可能性を秘めている。カメラのコントロールもプレイヤー次第である。拡張のレンダリングもいい仕上がりだ。

発売元 **Sierra FX社**
開発元 **Relic Entertainment社**
ジャンル **スペースコンバット**

EXPENDABLE

インカミングを制作したRage Software社だからこれだけライティングを使用するのうなすけるだろう。マルチソースライティング、直結のエフェクト、スモークエフェクト、レンズフレアが何層にも重ねられているのが分かるだろうか。それでも一つの色が死んでいないところさすがである。EXPANDABLEは2人の軍人を操ってミッションをクリアしていく、戦略要素の濃いアクションゲームだ。

発売元 **Rage Software社**
開発元 **Rage Software社**
ジャンル **アクション**



PREY

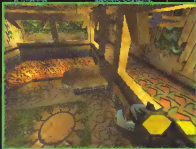
ゲームに関する詳しい記述は、p.018をご覧ください。だからといって、ここに記載した画面写真は単なる読者サービスではなく、そのミラーエフェクト(リフレクションマッピング)を見せたいからなのである。ボールクルにも同等の技法を使用しており、単純に計算しても、要するにポリゴン量が2倍に増えるのだから、その処理技術は凄まじい。ただの画面に6万5,538色を使っているのも見逃せない。画面は、ゲーム場ではないが、同じPREYエンジンを使用している。



発売元 GT Interactive社
開発元 3D Realms社
ジャンル 3Dシューティング

SEED

ヨーロッパのソフトハウスに珍らしい3DシューティングのSEEDは、アーキテクチャーそのものが非常にユニークなデザインである。写真を見てもわからないが、3Dゲームでは一般的なものではなく、ヒクセをベースとしたライトレーシングという技法を使っているのだから。この方法でオブジェクトを制作した場合、光と影をより正確にコントロールできるといふ。ポリゴンでない分高速なのだろうか？



発売元 Human Soft社
開発元 Human Soft社
ジャンル 3Dシューティング

THE WHEEL OF TIME

UNREALエンジンをベースに制作されているが、そのポテンシャルを最大限引き出しており、ジオメトリもさらに複雑化している。非常に手の込んだレベルデザインをMMX命令で処理される24ビットのマルチカラーライティングが引き立てている。[THE WHEEL OF TIME]はRPGの要素を多く含むアクションゲームだが、「DUNGEON KEEPER」のようなマルチプレイゲームになっている。

PRINCE OF PERSIA 3D

Motion Factory社のMotiveとNumerical Design Ltd.社のNetImmersion2.0という二つのグラフィックエンジンを組み合わせ、各作を3Dで復活させたのがこのゲーム。キャラクターの動きが非常に滑らかで、まさにデジタルアクターと呼ぶにふさわしい出来栄である。元来ゲーム専用ではないエンジンを採用したことで、ダイナミックコリジョンディテクションからモーフィングまでをゲーム内で実装するという。



発売元 Rad Orb Entertainment社
開発元 Rad Orb Entertainment社
ジャンル アクションアドベンチャー

TRESPASSER

映画からの流用は9級作品が多いのが世の常だが、3Dグラフィックの秀逸さでは、ポストUNREALの一歩前を行く。恐竜の軌跡のしななど1本1本丁寧に再現されているのも、独自で開発したグラフィックエンジンが、3Dモデルのリアルティを損なうことなく、ゲームに取り込めるからだ。画面を見れば分かるが、水辺は澄立っているし、紙を打ち込めば濃度が広がる。背景もすべて細かい3Dで、特に木陰の美しさに目を見張る。



発売元 Electronic Arts
開発元 DreamWorks Interactive社
ジャンル 3Dシューティングアドベンチャー



発売元 GT Interactive社
開発元 Legend Entertainment社
ジャンル 戦略アクションRPG

K6-2によって実現する驚異の3Dグラフィック

新技術3D NOW!がマルチメディア環境を変える

AMDがリリースしたK6-2シリーズは、6月に秋葉原などのショップの店頭に出回るやいなや、Socket7をベースにした自作ユーザーから圧倒的な支持をもって迎えられた。富士通、日立製作所、日本アイ・ビー・エムといった大手パソコンメーカーは、K6-2を評価している段階だが、ソフマップやツートップといった、有名ショップブランドパソコンへの搭載は進んでいる。

K5、K6と進化してきたAMDのプロセッサの高性能化の流れの中で、今回のK6-2のリリースは、ひときり反響が大きい。このK6-2が目玉になる理由は、ローコストのインテル互換CPUであるK6-2が浮動小数点演算性能で一気にPentium IIに追いついたこと、またK6-2が新たにサポートするグラフィックスアーキテクチャー「3DNow!」によるものである。

K6-2のインパクト

もとより、コストパフォーマンスを重視するパソコンユーザーの支持によって、インテル互換チップの市場は拡大してきた。特に、AMDのK6シリーズは、富士通、日本アイ・ビー・エム、コンパックコンピュータなどの大手メーカー製パソコンにも採用され、若実にシェアを拡大してきた。反面、K6搭載機の位置付けは、あくまでも家庭向けのローエンド、ミッドレンジパソコンにとどまっていたことも事実だ。

実際、浮動小数点演算とMMX性能で劣るK6シリーズは、高速のグラフィックス処理が必要とされるハイエンドのマルチメディアパソコン分野では、Pentium IIに太刀打ちできなかった。また、Pentium IIは4月に400MHz版をリリースしており、300MHzが上限のK6では、ミッドレンジ以上のゾーンを握ることは無理であった。

AMDが5月末にリリースしたK6-2は、266MHz、300MHz、333MHzの3種類が用意されており、クロック周波数については、Pentium IIが属するハイエンド機のマーケットが視野に入った。さらにK6-2は、これまでのK6シリーズの積み重ねの一つであった浮動小数点演算の性能を一気に向上させた。3Dグラフィックカードのパワーを補完する3DNow!を搭載することで、グラフィック系アプリケーションの処理能力がPentium IIに追いついた。事実「3D Winbench」によるベンチマークテストでは、K6-2 300MHzはPentium II 350MHzを上回り、さらに、Pentium II 400MHzに匹敵する数値を出している。

こうなると、Pentium IIのSlot1がK6のSocket7のどちらを逸脱するか、という点も含めた、システム全体のコストパフォーマンスがクローズアップされてくる。K6-2は、同クロックのPentium IIより安価であり、さらに、Socket7対応マザーボードは、AGPをサポートしながら価格もSlot1対応マザーボードよりも確実に安価だ。つまり、ハイエンドのマルチメディア

ア用途までをカバーする、コストパフォーマンスの高いプラットフォームが登場したことになる。

K6-2の特徴

K6-2がリリースされて以降、さまざまな雑誌でその機能が紹介されているが、ここでもう一度、K6-2の特徴を簡単に整理しておく。

Socket7の真価を活用

ベースクロック100MHzに対応したSocket7（Super7プラットフォーム）を提唱するAMDは、システム全体のコストを低く抑えこんでSocket7の設計資産を将来に渡って活用する製品戦略を打ち出している。同じく、インテル互換チップメーカーのサリックスが、4月にM II-300をリリースしたこともあって、VIA Technologies社およびALI社などがAGPをサポートするチップセットを開発し、100MHzのベースクロックに対応する製品を次々と市場に投入している。こうした動きにより、Socket7をベースにしたハードウェア環境は整ってきたといえる。



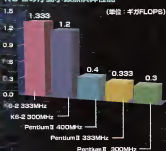
100MHzバスに対応、AGPをサポート

インテルは、4月に100MHzのベースクロックをサポートするチップセット「440BX AGPset」を発表し、互換チップメーカーに対して大きく水をあけた。その動きを追うようにして、Socket7で初めて100MHzのベースクロックに対応したのが、このK6-2シリーズだ。2次元グラフィックのデータ転送速度のアップにより、システム全体のパフォーマンスは一気に向上することになる。また、100MHzで動作するメインメモリとAGPを組み合わせることで、システム全体のパフォーマンスが向上し、3Dグラフィック性能も当然アップする。

大容量の1次キャッシュを構築

K6-2は、64KBのL1キャッシュを搭載するが、これはPentium IIが搭載するL1キャッシュ（32KB）の2倍に相当する。

K6-2の浮動小数点演算性能



プロセッサバスの比較

	Socket7	Super7	Slot1
バス幅	64bit	64bit	64bit
バススピード	66.67MHz	100MHz	66.67MHz
転送/秒	533.33Mbytes/sec	800Mbytes/sec	533.33Mbytes/sec

世界レベルの究極テクノロジー完全情報 グラフィック編

MMX命令実行ユニットの高効率化と 浮動小数点演算機能の強化

K6-2は、Pentiumと同様に二つのMMX命令実行ユニットを持っており、Pentium IIに匹敵するMMX性能を引き出すことが可能。このMMX性能の強化は、K6-2に高性能の浮動小数点演算ユニットを組み込んだことによつて、さらに有効に機能するもの。例えば、K6-2 333MHzの浮動小数点演算性能は、Pentium II 400MHzを大幅に上回っている。

新命令セット3DNow!のサポート

3DNow!は、K6-2シリーズに初めて組み込まれたマルチメディア用の拡張命令セットのこと。通常のMMX命令に新たに追加された21個の命令セットで、浮動小数点演算を多用する3Dグラフィックやマルチメディア系アプリケーションの性能を大きく向上させる。

3DNow!とは

3DNow!は、主に3Dグラフィックの描画処理を高速化するための新しい命令セットだ。K6-2のマルチメディアユニットには、既存のMMX命令に加えて新しい3DNow!命令が加わった。これは、単一命令で数値データと浮動小数点演算をサポートする2つの命令で構成されている。この3DNow!の命令セットは、基本的にMMX命令の拡張に近しいもので、MMXと同じく、1個の命令で2つのデータを処理する二つの浮動小数点演算を行う。以前の命令上、命令セットの両端の詳細には触れなかったが、この3DNow!の命令セットが目標するものは、一言でいうと3Dグラフィック処理能力の向上である。

3Dグラフィック処理には、視点、光源の変換や光源処理を浮動小数点計算する「ジオメトリ演算」と、ポリゴンの描画やテクスチャマッピングなどを計算する「レンダリング」の、大きく二つのプロセスがある。Riva128 Voodoo2に代表される、高度な3D描画能力を持つビデ

オカードが次々と市場に投入される時今、主にビデオカードが負担するレンダリング処理に要する時間は大幅に短縮されつつある。しかし、ジオメトリ演算部分はCPUの浮動小数点演算能力に依存しており、結果として、高度な3Dグラフィック描画処理において、CPUの浮動小数点演算性能の限界からくるボトルネックを生み出してしまっている。こうした限界は、従来までのK6シリーズに顕著に見られたが、K6-2については、3DNow!を搭載することで、ジオメトリ演算処理部分のボトルネックを解消している。

3DNow!のメリット

さて、3Dグラフィック処理能力の向上を実現する3DNow!によって、実際に大きなメリットを受けるアプリケーションといえば、真っ先にゲームがあげられる。

最近のゲームは、高速の描画処理を必要とする質感の高い3Dグラフィックを使うことが当たり前になったが、この3Dグラフィックを快適に描画するには、高性能のビデオカードによるレンダリング処理の速度を上げるだけでは十分だ。3DNow!を搭載したK6-2であれば、ジオメトリ演算部分の処理能力が向上しているため、より高品質の3Dグラフィックが処理でき、画面描画のフレームレートは確実に向上する。

また、3DNow!に完全対応したソフトをならば、従来のビデオカードに頼っていた3Dグラフィック処理の一部を、ソフトウェアだけで処理することが可能。例えば、ノートパソコンやビジネス向けパソコンなど、高度な3Dアクセラレータ機能を持たないパソコンでも、半透明処理やフィルター処理といった高度な画像処理を再現することができる。

もちろん、3DNow!のメリットが受けられるのはゲームだけではない。マルチメディアソフト全般、エンタテインメント分野、CAD・CAEやプレゼンテーションなどのビジネス分野、VRMLを使ったWebコンテンツ、音声認識・文字認識等の

パターン認識分野、各種画像処理分野、MPEG2ビデオ再生、さらにはソフトウェアモデムやDVDタイトルのソフトウェア再生など、広い範囲のアプリケーションが高速処理のメリットを享受する。

K6-2と3DNow!の今後

3DNow!に対応するアプリケーションソフトの普及動向、これはひとえに今後のK6-2の普及にかかっている。結局のところ、「Pentium II vs インテル互換CPU」[Slot1 vs Socket7]といった争点の中で、コストパフォーマンスの高いK6-2がより3DNow!をサポートするほかの互換CPU、サードパーティOTがサポートを表明)がどこまで普及を拡大するかが、といった面と、Pentium IIに対するK6-2のコストパフォーマンス差での争点は、絶対的に見える。しかし、Slot1対応の低価格CPUであるCeleronのバージョンアップも予定されている上、Pentium II自体の価格引き下げも予想される。

しかし、K6-2はジョブブランドパソコンへの採用が相次ぎ、富士通、日立製作所といった大手パソコンメーカーもK6-2搭載機の発売を順次開始していることから、K6-2の出足は好調だといえる。また、同社の0.25μプロセッサへの移行は順調で、現在、すべてアメリカで生産されているチップの供給面でも不安はないようだ。

K6-2は、1998年第3四半期には350MHz版、第4四半期には400MHz版がリリースされる。また、同第4四半期にはK6-2をベースにフルスピードに2つのチップで外付けのL3キャッシュをサポートするK6-3、1999年にはK-7が登場する予定で、これらすべてのプロセッサに3DNow!が組み込まれる。

すでにK6-2は魅力的なCPUである。3DNow!は、われわれにまったく新しいマルチメディアの世界、そしてage7の世界を体験させてくれるので、今後の展開に大いに注目したい。

Final Realityによるベンチマーク測定結果

nVidia社が配布している、Riva128用ドライバーの3DNow!最適化パッチのインストール後と後を測定。Direct95、Direct96 (ベータ Ver.1) を使用した場合の測定結果は以下のとおり。

	DirectX5	3DNow!+DirectX5	DirectX8	3DNow!+DirectX8
25Pixel	107.62 kops	3.446 Rmark	102.07 kops	3.262 Rmark
Robots	32.35 rps	8.391 Rmark	32.35 rps	8.390 Rmark
Filrate	17.96 MPps	3.988 Rmark	17.95 MPps	3.984 Rmark
City scene	42.48 rps	10.541 Rmark	42.48 rps	10.543 Rmark
Visual Appearance	100.00%		100.00%	
Direct3D bus transfer	30.76MBps	2.628 Rmark	31.27 MBps	2.673 Rmark
Overall 3D	3.134 Rmark		3.125 Rmark	3.477 Rmark

総合的な3D描画性能では、DirectX5 (3DNow!付) が最も優れる。3DNow!付モデルに比べ、DirectX5でもDirectX8でも性能差はほとんどない。一方、直接比較したDirectX5 (3DNow!なし) とDirectX8 (3DNow!使用) の差はほとんど変わらない。
DirectX5 (3DNow!付) では、DirectX5と比べてFilrateが3.7倍に向上した。
しかし、DirectX3 (3DNow!付) 使用、では、「Filrate」は

DirectX5使用時とほぼ同じ。DirectX8においては、3DNow!付モデルは直接比較したモデルで遅くはならない。ただし、DirectX3 (3DNow!付) が最も速い。DirectX3 (3DNow!なし) とDirectX8 (3DNow!使用) の差はほとんど変わらない。
ベンチマークテストの結果を見ると、nVidia社の3DNow!最適化パッチはDirectX6でうまく機能していない。これはDirectX6がまだ開発中であることが影響しているのかもしれない。

テスト環境

CPU : K5-2 333MHz
(M/B: Microstar M55168)
Direct95 Ver. 3.33
AMD (A57) + Matrox G2 M64
HDD : IBM DX9 9GB (SCSI)
CD-ROMドライブ : Plextor 32x (SCSI)
SOUNDカード : Voyetra Montage (PCI)

K6-2によって実現する驚異の3Dグラフィック

K6-2と3DNow!が生み出すパソコンゲームの新潮流

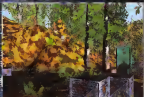
K6-2の好調な出足を受けて、3DNow!に対応するゲームが次々に登場することは必須の情勢だ。AMDでは、3DNow!に最適化されたネイティブアプリケーションの開発を促進するため、開発ツール及び各種ユーティリティ、ソフトウェアライブラリなどを含むソフトウェア開発キットの提供を始めている。また、ソフトウェアベンダーだけではなく、3DNow!をサポートした3Dアクセラレーターカード用のドライバの開発も進んでいる。

3DNow!対応ゲームとは？

アプリケーションソフトを3DNow!に対応させるためには、新しい命令セットを使って書いたネイティブなコードを使用することが最良な形となる。ただし、3DNow!ネイティブに開発されたゲームが登場するのはまだまだ先になりそうだ。当面は、APIでサポートする形の方が開発側にもユーザー側にもメリットが大きい。まず、マイクロソフトのDirectX6が3DNow!のサポートを開始する。DirectXは、DirectDraw、Direct3D、DirectPlayなどで構成されているが、3DNow!をサポートすることで最も効果が期待されるのが、リアルタイム3Dグラフィック向けのAPIである「Direct3D」だ。Direct3Dは、3DNow!によって高速処理を実現することになる。メジャーなゲームタイトルの多くがDirectX5を採用している現在の状況を見ると、DirectX6を採用するゲームソフトが多数開発されるのは確実である。



「Trespasser」のゲーム画面で登場した、完全ネイティブ対応のゲームソフト「Trespasser」。アメリカでは今秋秋に登場。本での発売も予定されている



Trespasserの舞台となるジャングルの中には、恐竜と戦うための敵となるアイテムがいくつか散らばっており、この水筒を恐竜に投げかけることが可能

さらに、多くの3Dアクセラレーター用のAPIも3DNow!をサポートする。まず、VoodooのAPIであるGlide(2.5)も3DNow!のサポートも予定しているが、当面はパッチプログラムが用意されるようだ。OpenGLについても同じく、パッチでの対応が予定されている。そのほか、nVIDIA社、Matrox社、Trident社、ATIといったメジャーなビデオチップメーカーから、パッチプログラムが提供される予定だ。

DirectX6、Glide、OpenGLなどを使用しているゲームについては、ユーザーは特別に意識しなくても、3DNow!による高速化が実現するわけで、こうした動きはゲームファンにはうれしい限りだ。

3DNow!にネイティブに対応したゲーム

8月時点では、3DNow!に完全対応したゲームはリリースされていない。この3DNow!にネイティブ対応したゲームソフトとして、1998年9月頃にリリース予定なのがDreamWorks Interactive社の「Trespasser」だ。

この「Trespasser」は、映画「ジュラシック・パーク」の世界を舞台にしたアクションアドベンチャーゲーム。プレイヤーは恐竜の生態を島を探検し、謎いから恐竜から逃げながら、島からの脱出を試みるというストーリーだ。

ゲームの中では、リアルで色彩豊かな景観を表現するためのフィルター処理がふんだんに使われている。バイリニアフィルタリングやアンチエイリアスなどと呼ばれるこれらのレンダリング処理は、従来は3Dアクセラレーターが担っていた部分である。また、クリアな水面を表現するためには、半透明処理が施されている。さらに、水面に屈折して映り込む物体、物体が水面に落下したときに生じる波紋までが描画される。この半透明処理に關しても、高度な処理能力のあるCPUと3Dアクセラレーターで実現することはできるのだが、驚くべきことに、Trespasserでは、これらすべての処理をソフトウェアで表現、つまりCPUだけで処理している。

3DNow!ネイティブに開発されたこのTrespasserは、Pentium II 搭載マシンに、高価な3Dアクセラレーターを準備しても、上記のフィルター処理の描画はできない。バイリニアフィルターのかけられない「背景はごちゃごちゃい、水面は透過せず、そこに水が湧いているのがさかさまからいほどだ。3DNow!を使用していないCPUでは、この部分の処理を省略してしまふためだ(筆者がAMDのデモで確認した画面は開発段階のものであり、リリースまでに、3DNow!未搭載CPU向けの処理ルーチンが追加されるかもしれない)。

つまり、3DNow!ネイティブに開発されたゲームならば、3DNow!搭載CPUとすれば、3Dアクセラレーターなしで、かなり高度な3Dグラフィックを再現できる。安価なビデオカードだけで、高度な3Dグラフィックを使用したゲームを楽しむことができるのだ。

3DNow!をサポートするソフト/ハードベンダーが急増中

3DNow!への対応については、ネイティブゲーム開発を目指すソフトウェアベンダー、そしてAPI対応を目指す3Dアクセラレーターベンダーも、多くのベンダーから乗り出している。現時点では、これらベンダーによるソフトウェア開発に協力して情報を提供しており、業界からの幅広い3DNow!へのサポートを期待しつつある。

ネイティブゲームの開発については、「Trespasser」が最も多くリリースされる予定だが、一部のAMD-3DNow!にのゲームをインストールすることも検討しているメーカーもあるようです。

また、DirectXによる3DNow!サポートについてはすでにナンバリングしており、これによって、1998年発売には3DNow!対応ゲームが多数登場する見込みです。そのほか、nVIDIA社、3Dfx Interactive社、ATI、Matrox社、Tridentといった主要なビデオチップベンダーが3DNow!対応ドライバの開発を進めています。VoodooのAPIであるGlide、そしてOpenGLについては、当面はパッチプログラムを当てて使う形になりますが、いずれは3Dアクセラレーターのドライバが自動的に3DNow!チップを認識して対応できるように、ユーザーによっては5Cにないチップにも対応すると思います。

図説AMD
CPUとグラフィックのマーケティング人生



世界レベルの究極テクノロジー完全情報 グラフィック編

部分的に3DNow!の 効果を確認できるゲーム

さて、ネイティブ対応ゲームの多くがまだ開発途中でありDirectX6も出ていない現時点でも、K6-2チップ(あるいはその搭載機)を購入したユーザーは、3DNow!による高度の3Dグラフィック処理を体験することが可能だ。

現在発売されているゲームソフトの一部、例えば「インカミング」「Microsoft Baseball 3D」「ARES RISING」などは、部分的ながら3DNow!に対応している。つまり、ゲームに使われている3Dグラフィック処理の一部が、3DNow!によって最適化されているという意味である。

入場段階でAMDがアナウンスしている、こうした部分的な3DNow!最適化ソフトウェアは14本。AMDによれば、それらはすべて3DNow!に、部分的にネイティブ対応しているとのことだ。AMDのWebサイト(<http://www.amd.com/>)を見ると、こうした、部分的に3DNow!に対応したゲームに関するインフォメーションが得られる。K6-2搭載機のユーザーは要チェックだ。

さらに現在、K6-2向けに最適化されたQUAKE IIのドライバをAMDのホームページからダウンロードできる。このドライバをインストールすると、ビデオオプションの選択画面で「3DNow! 3Dfx GL」が選択可能になる。従来の「3Dfx OpenGL」を選択時と比較すると、QUAKE IIのベンチマークによるフレームレートは80%近く向上した。

現在のところ、「Trespasser」以外の3DNow!対応ゲームソフトについて、従来マシンでプレイしたときと違いは、まずフレームレートの向上である。プレイ中の動作や移動など、浮動小点数演算を頻りに行うために3DNow!が効果を発揮している点にも通ずる。だが、実際のゲーム画面を見ても、部分的な最適化が画面

上にグリグリと動く画面が極めてスムーズで、3DNow!の有効性が実感できる。

3DNow!対応ゲームの将来

K6-2搭載パソコンの増加と、3DNow!対応ソフトのリリースは、今後後半から急進に進むことが予想されている。3Dアクセラレーターベンダーの対応により、3DNow!に対応したビデオカード用ドライバの開発が着々と進んでいるようなので、K6-2ユーザーにとってはリリースが待ち遠しい。AMDによると、1998年末までに、3DNow!をサポートするDirectX6で開発されたゲームソフトが、数百タイトルに達する見込みだ。

さて3DNow!は、基本的にはグラフィックスアクセラレーターの機能を補完し、拡張するものである。種々に3DNow!は、レンダリング処理の高速化が進む中でボトルネックとなっていたジオメトリ演算部分の高速化を実現する。3DNow!により、フレームレートは確実に向上する。しかし、現在のゲームに多く使われている高度なレンダリング処理を高速化するものは、あくまで後援として3D描画チップの役割のほかに、

「ところが、実際に3DNow!ネイティブゲームである「Trespasser」の画面で見ると、従来の3Dアクセラレーターが担っていたバイニアリタリングやアンチエイリアスなどのレンダリング処理を、CPUが行っている姿である。ここは、3Dグラフィックカードに頼らずに、一定の範囲で高度なレンダリングを可能にするというゲーム環境があった。今回、3DNow!テクノロジーに最も魅力を感じたのは、実はこの部分である。

3DNow!によって、3D描画専用の3Dアクセラレーターを持つ環境下では、より膨張感あふれる3Dグラフィックを体験できる。しかし、高度の3Dアクセラレーターを持つプラットフォームで有効なだけではない。比較的低パワーが不足しているグラフィック環境のビジネス用パソコンやロ

ーエンド、ミドルクラスのパソコン、さらにはノートパソコン上の環境においても、高度な3Dグラフィックを使用したゲームを楽しむ可能性を示してくれている。

3DNow!の登場によってゲーム環境が大幅に変わる、というところまではいかないかもしれない。しかし、3DNow!をサポートする安価なCPUを搭載するパソコンが普及し、3DNow!ネイティブのゲームが増えることによって、多くのパソコンユーザーのゲーム環境、マルチメディア環境はさらに進歩するだろう。



UNREAL

発売と同時に絶賛的な売れ行きをみせたUnrealは3DNow!に最適化されている。



PLANE CRAZY

さまざまなハードウェアで動く低価格帯の、ランタイムで動的に最適化されるゲーム。スクリプトによるシステム変更も、このゲーム環境にはできる。開発者の努力が反映されている。



サブカルチャー

完全日本語版がリリースされた日本でも話題となったサブカルチャー。7月に発表される予定の拡張パックで3DNow!がサポートされる。



SPEEDBOAT ATTACK

水上を自由に航行するF1レースをイメージしたSPEEDBOAT ATTACK。3D空間もパワーボールも設定する。サブカルチャーの拡張パックによって3DNow!がサポートされる。

インカミング



アーケードゲーム風の敵機射撃の、インカミングは、リアルタイムで描画されたグラフィックが特徴的なゲーム。

Microsoft Baseball 3D



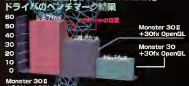
選手の動きをキャッチした、リアルな動きが特徴的なゲーム。野球、野球などの人気スポーツも。

QUAKE II



AMDのホームページ(<http://www.amd.com/japan/>)で、3DNow!最適化されたQUAKE II用ドライバがダウンロードできる。

3DNow!に最適化されたQUAKE II用 ドライバのベンチマーク結果



K6-2 333MHz、Voodoo 2 3D Eを使用して、Quake IIのベンチマークの測定を行った。この結果は、「3DNow! 3Dfx GL」を使用すると、従来のフレームレートに比べて2倍に向上した。

3DNow!対応ソフト

ソフト名	メーカー	発売日	URL
ARES RISING	Imagine Studios	発売中	http://www.idm.com/
Microsoft Baseball 3D	マイクロソフト	発売中	http://www.microsoft.com/sports/baseball/
UNREAL	3D Real Magic/2000	発売中	http://www.epicgames.com/
XENOCRAZY	3DReal	発売中	http://www.xenocrazy.com/
インカミング	イマジニア	1998年7月	http://www.imagineer.co.jp/
PLANE CRAZY	イマジニア	1998年7月	http://www.imagineer.co.jp/
サブカルチャー	イマジニア	1998年7月にパッチを発売	http://www.imagineer.co.jp/
SPEEDBOAT ATTACK	イマジニア	1998年7月にパッチを発売	http://www.imagineer.co.jp/
TEAM ARCADE	イマジニア	1998年7月	http://www.imagineer.co.jp/
MSA	イマジニア	1998年7月	http://www.imagineer.co.jp/
GOLDSTRA	イマジニア	1998年7月	http://www.imagineer.co.jp/

3DNow!対応ドライバーを提供する予定のメーカー

メーカー	3DNow!対応ドライバー	URL
3Dfx Interactive	Voodoo2	http://www.3dfx.com/
ATI	Riva 128	http://www.ati.com/
ATI	MGA-200, MGA-2000	http://www.ati.com/
ATI	3DNow!975, 3DNow!988	http://www.3dfx.com/
ATI	Rage Pro	http://www.ati.com/

3DNow!に最適化される予定のAPI

ベンダー	API	URL
3Dfx Interactive	GLSL	http://www.3dfx.com/
ATI	GLSL	http://www.ati.com/
ATI	GLSL	http://www.ati.com/
ATI	GLSL	http://www.ati.com/

ネットワーク編

マルチプレイを支えるネットワークの力

広大なネットワーク上で展開されるマルチプレイ。普段、何気なく使っているネットワークだが、最先端のテクノロジーがあふれている。グラフィックと違ってあまり目立たないが、生み出されるテクノロジーは、新たなビジネスチャンスのきっかけともなっているのだ。こうした展開が、ネットワークゲーマーの環境をより良いものへと変えていく。

ネットワーク編では、アメリカの成熟したネットワーク業界が作り上げた、ゲーム開発のサポートビジネスをレポート。一方、日本からは先端のインフラテクノロジーを紹介する。

成熟していくネットワークゲーム産業

インターネット設備が整っているアメリカでは、月一カール量へのアクセスなら、回線使用料も月額1,500円程度で使い放題。消費者は日本とは比較にならないほど優遇されている。こうなれば技術の革新と共に、マルチプレイが可能なゲームが、次々と出てくるのは当然である。

しかし、アメリカのソフトハウスでさえ、最新のネットワーク技術レベルに遅れを取っているようだ。ネットワークゲームのブームを作ったあのId Software社が、QUAKE制作時にマイクロソフトからネットワーク技術者を引き抜いたほどなの。そして、ソフトハウスに技術を提供する企業が登壇した現在、ネットワークゲーム業界は一つの産業として見られるべきではないだろうか。

アメリカのネットワークゲーム業界を支えるMpath Foundation

ニーズに合わせて幅広く対応

Mpath Foundationは、アメリカで80万人の会員を集めるというゲームサーバMPlayerを運営するMpath Interactive社によって1997年に設立

された新部門。ソフト開発者やエンターテインメント会社に、その技術とビジネスでのノウハウを提供することを目的とする。最近ではThe Station @Sony.com(<http://www.station.sony.com>)というゲーマーのためのWebコミュニティを創設したSony Online Entertainment社とも、技術提供をするを発表している。このようにMpath Foundationでは、シングルタイトル専用だけでなく、総合的なエンターテインメントサーバーに対して、ニーズに合わせたアプリケーションを提供している。

ゲーム用のインターネットコンポーネントからチャットシステムまでを網羅

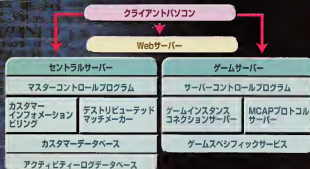
Mpath Foundationは、マルチプレイヤー用のゲームサーバーを構築する場合に、必要となるであろうほとんどのソフト面でアプリケーションを開発している。

Mpath Foundationのサービス内容に関しては、日本を含めたアメリカ国外への技術提供は明確にされていないが、ネットワークゲームに参入を考えているソフトハウスには心強いサービスである。

サーバーの構築をサポートするアプリケーション製品群の一部は以下のようになる。

マルチクライアントアプリケーションプログラム
(Multi Client Application Program:MCAP)

シングルプレイを目的として制作されているソフトに、マルチプレイヤーモードを追加するためのプログラム。プレイヤーリソース(CPU、バンド幅、PING値など)、ゲーム/プレイヤーインフォメーション、トーナメントサーバーにカスタマイズされた情報に基づいたマッチメイキングも可能にする。MCAPは、ピアツーピア(プレイヤー同士の直接接続)、Multicast(ゲームサーバーを介して複数のプレイヤーがシングルゲームを楽しむ)、Multicast Client-Server(Multicastにクライアントサーバー技術を加えたもの、つまりオンラインゲーム)の3種類がある。



Mpath Foundationのサーバー構築は、Electronic Artsの[ULTIMA ONLINE]やSega Softが運営するHeatNetの、おまけに開拓する。ここ1年ほどから徐々に発展を遂げている組織である。

ロビーチャットシステム

Webサイト上でのチャットを可能にするためのプログラム。色付きのテキストやボイスチャット、パディリスト、プレイヤープロフィール、オンラインアカウント変更プログラムなど多くの機能を持ち、広告のマネージメントや使用料金の徴収といったこともロビー上でできる。

メンバーシップシステム

新規アカウント制作、ユーザーの認定からアクセス許可など、サービス加入者のレジストを担う。パスワードによるプロテクションといった基礎的なことから、個々のプレイヤーの使用状況や行動パターンを分析したり、個別に広告を出すといったことにも対応。

ネットワークゲームの 根本を担うべく 裏方として動き出したVR-1

ネットワークゲーム開発ツール 「コンダクター」

マイクロソフトが設立したInternet Gaming Zone(以下、IGZ)の初期段階のタイトルで好評だった「FIGHTER ACE」を制作した会社、といえはVR-1が身近に感じるだろう。しかし、VR-1は単なるソフト開発元として活躍するだけでなく、その技術を第三者に提供すべく新製品を開発している。それがコンダクターとその一連のネットワークゲームプログラミングソフトである。

VR-1はアメリカコロラド州を拠点に、トロント(カナダ)、セント・ピータースバーグ(ロシア)にもオフィスを構え、世界的な規模での活動を行っている。提携している会社もマイクロソフトを始め、British Telecom(イギリス)、Sony Communication Network(日本)、Bertelsmann AG(ドイツ)、Samsung SDS(韓国)など、世界の名だたる通信企業を網羅している。VR-1の目的は、SDKの実力を見せつけるためのようにも思える。SDKとは、ベースとなっているグラフィックエンジン部分も含めた総合的なエンターテインメントソフトを制作するためのツール。いわばコンダクターは、世界標準のネットワークゲーム開発ツールとしてのビジネスを開拓しようとしている、ともいえる。その専有技術の内訳は以下のようになる。

コンダクター-SDK

開発者がインターネットなどでのネットワークソフトをプログラミングする際、さまざまな問題を解決するためのソフト。レンダリング、トラフィ

ック量やバンド幅のマネージメントを可能にする。もちろん、ゲームデザインといった基本的な開発過程から、クライアントサーバー技術までをカバーしており、開発者の制作行程の複雑化を最小限にとどめる。

マッシュリ-マルチプレイヤー-3D (Massively Multiplayer 3D: MM3D)

タイトルそのままの、多人型マルチプレイヤーモードをサポートした3Dグラフィックエンジン。その機能は、リアルタイム3Dレンダリング、ハイカラー(24ビット)サポート、シェーディング/シャドウイング、半透明、パースペクティブコレクション、アルファブレンディングなど、基本的なものはカバーしている。百数十人規模のアクションソフト制作に向いている。

データベースドライブンゲーミング (Database Driven Gaming: D2G)

こちらは同社開発で、マイクロソフトのIGZで公開された「ULTRACORPS」のような、数千人を対象にしたデータベースを用いた、ターン制戦略ゲーム制作を目的とした開発ツールである。高速でのトランザクションを可能にし、別々と変化するユーザーの要求に対処できるアーキテクチャーを持つ。アプリケーションが稼働している限り、そのサーバーシステムを維持していくフレームワークも完備している。

VR-1が送り込むゲームが 続々登場

VR-1はすでにSo-netでも提携しているし、本格的な日本参入を目指して、現在は支社を設立するなどの動きを見せている。興味のあるディベロッパーにはコンダクター-SDKのデモが配布されているので、実際に試してみるのもいいだろう。なお、これらのツールを使用して自社制作したゲームも、続々と登場する予定。その一部を紹介しておく。

「NOMADS OF KLANTH」は、4種族からキャラクターを選び、それぞれに違った技術と魔法を駆使して戦うアクションゲーム。タンクに乗っての対戦が基本となる。タンクは、武器や性能部分でかなりのカスタマイズができるようになっており、砂漠と化した惑星で、貴重な資源の取り合いを行うのだ。

「PEPELAZ」は、未来を舞台にした戦略機でのアクションであり、また戦略的な要素もある。基地を製作して駐屯、防衛。そして仲間と徒党を組んで敵陣地を攻撃したりできる。また基地の付近に、雲のように対空ミサイルベースを設置することも可能だ。



NOMADS OF KLANTH
ジャンル: コンバットアクション
発売時期: 1998年末



NOMADS OF KLANTHは、デスマッチのような戦い方式とし、キャラクターをリアルタイムに操る強力な二つのモードで遊ぶことが出来る。

PEPELAZ
ジャンル: フライトコンバット
発売時期: 1999年初頭



PEPELAZは、プレイヤーが強いのもので、対戦相手や仲間、などの大規模な戦いを行うことが出来る。

送できるのである。

ようやくNTTでは、このATMメガリンクサービスを拡充するサービスの検討を始めている。このサービスとは、各家庭への光ファイバー設置を前提としたATM高速通信の普及である。NTTは、現在の高価なATMサービスを、より低価格で大量なデータ通信を可能とするATM-PDS (Asynchronous Transfer Mode-Passive Double Star) 方式を考えている。さらに、幹線を複数の利用者と共有する方式を採用することによって、より低価格で大量なデータ通信をも可能とするネットワーク公衆網の構築を目指している。これにより、各家庭からは光ファイバー経由で、さまざまなデータ通信が可能となる。

次世代ネットワークは 目前にきている

ATMのデータ転送帯域は現在622Mbpsで、高速なデジタル専用線(45Mbps)と比較してもかなり大容量である。この非常に大きな帯域とATMの特徴によって、インターネットサービスをより進んだサービスへと変革させることができるのである。

当然ながら、公衆網が発展し、各家庭に光ファイバーが設置されると、ネットワークゲームに限らず、インターネットアクセスがより速く、そしてより充実していく。しかし、残念ながら、この非常に魅力的なサービスは、個人ユーザーがすぐに入手できるわけではない。

現在、NTTの予定では、1999年の4月以降、このサービスを開始する予定である。当初の予定では、法人を中心としたビジネスユーザーがターゲットとなるのだ。しかし、これによって初期の開発コストなどを回収し、順次個人サービスの展開が予想される。

最近のインターネット利用者数の増加を考えると、決して遠い未来という話ではない。このようなサービスが、より安価で提供されることを心待ちにしたいものである。

ATM-PDSもこの構想の一つ。以下にその一部を紹介する。

ADS(Active Double Star)方式

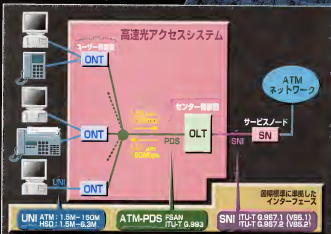
電話やISDN、低速専用線サービスに現在採用されている方式。ATM-PDSとは違い、中継点と加入者宅はメタルケーブルで接続される。

SS(Single Star)方式

すべての区間を光ファイバーで接続し、専用として使用することが可能な方式。利用者は、数十Mbps～数Gbpsクラスの帯域が利用可能となる。

STM-PDS方式

幹線の光ファイバー網にカブラを経由して接続する方法。共有型の光端回線装置(ONU: Optical Network Unit)を利用することにより、より安価なサービスが実現できる。利用できる帯域は、65kbps～数Mbpsである。



ATM PDS技術などを利用した、高速光アクセスシステムの構成図。マルチメディアブロードホームとしてのアクセス系を実現するためのネットワーク。接続網はアクセスネットワークが構築される。

なぜパケットロスが発生するか？

共有サーバーを使用するネットワークゲームで、ネットワークとなるのは、プレイヤーのパソコンから共有サーバーまでの経路において、通過するルーターの数である。ルーターとは、異なるネットワーク間でパケットの転送を行うネットワーク機器。転送すべきネットワークにパケットが集中すると、ルーターは、受信したパケットをネットワークに送り出す際、そのネットワークが利用できるタイミングを待たないと送り出すことはできない。そのため、ルーターはそ

のタイミングが来るまで受信したパケットを保持する。しかし、パケットを保持する時間は無限ではなく、送信タイミングはランダム時間によって行われる。このとき、規定の再試行が行われたにもかかわらず、パケットが送信できない場合は、ルーターがそのパケットを破棄してしまう。これがパケットロスの原因である。

線によるルーターが多いよりは、少ないネットワーク構成の方が、パケットロスは発生しにくいのだ。

ネットワークの最新技術は まだまだある

ここでは、ATM-PDSを中心にネットワーク技術を紹介したが、これ以外にもたくさんの研究が進められている。郵政省が提唱した、高速な情報通信インフラを整備するFTTH (Fiber to the Home) 構想は、2000年までに都道府県庁所在地市内の主要地域およびテレビア指定都市の一部に設置を予定している。ちなみに

日本語チャットもできる ULTIMA ONLINE SECOND AGEが今秋発売決定

E3でも詳細が明かされなかったULTIMA ONLINEの公式アドオン「ULTIMA ONLINE SECOND AGE」。その貴重な情報が、アメリカの販売元、エレクトロニック・アーツから入手できた。

また、気になる日本での発売時期や価格についてエレクトロニック・アーツ・スクウェアへの単独取材も行った。今回は、どこにも載っていないUO SECOND AGEに関する最新情報を特別にお届けする。

エレクトロニック・アーツによる アメリカ発UO SECOND AGE情報

新たな世界観を予感させる 新大陸の姿

創刊号で少しだけ触れた「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)のアドオンが、ついにその頭角を現し始めた。E3でもまったく紹介されていなかったにもかかわらず、少しずつ漏れ始めた情報は、もはや公然の秘密と化している。

アメリカの販売元であるエレクトロニック・アーツ側の情報によると、「ULTIMA ONLINE SECOND AGE」(以下、UO SECOND)は、インターフェイスがかなり簡素化され、ヘルプ機能が強化されているという。新規プレイヤーも入り込みやすく、現在登録しているプレイヤーにとっても、さらに楽しめることを配慮しているとのことである。

また、UO SECONDの「新大陸」は、海に対する陸地の面積が1:9となっているという。もともとサーバー許容量がオリジナルよりも少ないため、総面積は現在のブリタニアの半分ほどとなる。新しい大陸に進入するには、なんらかのボタルゲート(レドム

ーゲート?)を利用しなければならないが、PKの集束を防ぐため、複数地点に設置されるらしい(なお、この件についてエレクトロニック・アーツ・スクウェアに問い合わせたところ、陸地面積、総面積、ボタルゲートなどについては明らかにされなかった)。

新大陸へのゲートには、UO SECONDのCD-ROM購入時に、新しいレジストレーションコードを使用することによってアクセスできるようになる。つまり、新規ユーザーでなくても、このソフトを購入しなければならぬのは確かなようだ。

現在登録している人には度重なる出費になるが、それだけの価値があるともいえる。新しいモンスター系統やクエストするダンジョンが追加。川や丘、溪谷などの地形が起伏に富んだ新大陸は、今までのブリタニアとはかなり違った世界観になるという。

日本語だけではなく 多国語対応の可能性も

大陸には小さな村が二つほどあるだけで、トレードや町作りはプレイヤーに委ねられるらしい。キャラクターウィンドウ上にある現在使用されていないStrategyボタンは、チャットボタンに切り替えられる。なぜこれが必要かというと、UO SECONDではサーバー間でのチャットも可能にするため、IRCタイプのシステムが導入され、おまけに文字だけでなくボイスチャットもサポートされるからなのだ。

このほか、まだ正式決定ではないが、漢字フォントをはじめとする多国語対応を予定しているというから、日本語用サーバーが利用できる可能性もある。現在登録中のキャラクターのステータスや所持品はすべて継承されるが、新しい魔法やスキルの追加はないらしい。



新しいモンスターやダンジョンが待ちどわしいUO SECOND。新大陸の様子も今までのブリタニアとは違ったものになるという(画像はULTIMA ONLINEのもの)

今明らかにされる UO SECOND AGEの 国内最新事情

既存プレイヤーとの共存を実現する

エレクトロニック・アーツ・スクウェアから聞き出したところ、UO SECONDはアメリカでは新規ユーザー版が約50ドル、アップグレード版が約20ドルで発売されるといことが明らかになった。日本国内でもアメリカとはほぼ同時に、同社から今秋(10月ごろ)に発売される予定である。

ここで注目したいのは、アップグレード版の存在だ。つまり、UO SECONDは既存のサーバーに新しい要素を追加するということにある。つまり、UO SECOND専用サーバーというものはないのだ。

ご存じのようにUOをプレイするには、毎月アカウント料金を支払う必要がある。現在、日本で販売されているパッケージは、ゲーム開始から90日間無料であり、アカウント料金の支払いのことも考えると、既存パッケージ+アップグレード版が得なのかどうか、検討したいところだ。

結論からいえば、現在UOでプレイしていない人は、既存パッケージを購入してプレイを始めるべきである。UO SECONDで追加される新大陸には、おいしい土地が山ほどある。新しく追加されるモンスターやアイテムも存在するという話もある(Spider Peopleという、体はクモで頭は人間なというモンスターもいるらしい)。つまり、UO SECONDがリリースされた時点で能力と金銭がなければ、それらを利用することが難しいからだ。

また、同社への取材で分かったことだが、UO SECONDでは四つのダンジョンが追加されるという。現在のUOではダンジョンごとにテーマが決められており、登場するモンスターの種類が体系化されている。つまり、ここに四つのダンジョンが追加されるということは、新たなモンスター体系が定義されるということだ。本編執筆段階では、新たに導入された新評価システムによってKarmaとFame像の冒険者が、ダンジョンにあふれている状態である。ダンジョンが追加されることによって混雑の緩和が期待できる。

なお、パッケージについても新しいことが分かった。なんと150ページにも及ぶ豪華マニュアルが同梱されるのだ。そのうち50ページは町の地図で、初心者が戸惑うことなくブリタニアの世界を歩けるような工夫が



ブリタニアの全体的マップ。UO SECONDでは、どのような世界に生まれ変わるかの、UOユーザーには興味深いかもしれないところだ。

されている。筆者などは1年近くブリタニアを歩いているが、いまだにショップの位置を正確に把握していない町がある。今まではホームページ上のオンラインマニュアルなどに頼るしかなかったのだから、かなり有利になるはずだ。

国内サーバー設置決定か？

多国語対応に関しては、日本語とドイツ語のチャットができるサポートを計画しているという。日本語対応のUO SECONDで、日本にサーバーがないのは寂しすぎる(どうかドイツにもサーバーを作ってあげて下さい)。ぜひとも実現してもらいたいものだ。

この多国語対応は、日本人同士が漢字を使った会話をしても、文字化けをするようなことがないように配慮されたものになるようだ。もちろん、漢字を知らない人から見ると日本語は、文字化けと大差はないだろう。周囲に人がいる場合は気を使いたいものである。ショップなどのNPCに対する会話は英語のままであろうから、ブリタニアの公用語は英語と理解しよう。日本語は仲間同士での会話で使えばいい。なお、ボイスチャットの可能性については、いまだ検討中ということで、詳細は発表されていない。

UO SECONDで追加される新大陸、さまざまな要素……。現在の各サーバーで繰り広げられているギルド間の緊張も高まるだろう。新大陸の「発見」によって、人類の歴史がそうであったように力関係は逆転する可能性もある。また、新大陸と既存世界との行き来はRecallの魔法ではできないだろうから、往復の道にもビジネスチャンスはある(笑)。UO SECONDの発売をスキルMAX、ステータスMAX状態で待とう！



決定されたULTIMA ONLINEの特別パッケージ(「チャーターエディション」)。UO SECONDのパッケージでも、同様のデザインが採用される。

INFORMATION

開発元	Electronic Arts
販売元	スクウェア
プラットフォーム	PC (Windows 95/98)
発売日	1999年秋(10月予定)
価格	新規ユーザー版 約50ドル アップグレード版 約20ドル

新評価システムについて(その1)

発表されてから5ヵ月もの期間があったが、ついに新評価システムがパブリックサーバー(Test Center以外のUOサーバー)に導入された。新評価システムは世評システムとも呼ばれ、おおまかな善悪の基準となるKarmaと知名度や評判を示すFameの2軸によってキャラクターの地位が表現される。どのような行動がどう影響を与えるのか、新評価システムについて2回にわたって紹介していくことにしよう。

文/安井 勉

KarmaとFame

UOの世界で生きているプレイヤーにとって、特に大切なものは四つある。一つはお金(gp)で、蓄財さえしておけば、たとえ命を失っても再起不能になるようなことはない。もう一つはスキルとステータスで、これが低いと何をやるにしてもうまくいかない。戦闘や魔法詠唱のスキルでなくても、裁縫、料理、釣りといったものにも成功率を上げなければ、高いスキルは必要不可欠なのである。もちろん、一緒にプレイしてくれる気の合ったプレイヤーは、UO以外でもネットワークゲームをプレイしている限り、最も大切な宝だ。そして、UOの場合だけ特別に「評価」と呼ばれるものがある。プレイヤー

のゲーム中の振る舞いを基に、そのキャラクターがいかなるモラルの持ち主で、世界の中でどれだけ認知されているかを示すものである。

従来のUOには、評価基準は「善と悪」しか存在していなかった(この評価システムについては本連載Vol.001で詳しく解説している)。評価システムをめぐっては、さまざまなゲーム上のトラブルを招いた。善悪の基準しかないために、システムで「悪」にはならない行為は、たとえどんなに卑劣な行為でもキャラクターの評価を下げることはなかった。その後UOのシステムは、犯罪者フラグ、賞金首システム、善悪のHealer(善のHealerは評価が低いプレイヤーを蘇生しない)など、プレイヤーの評価に影響するシステムが次々と追加され、複雑なものとなっていった。

そして、評価システムに関する議論がプレイヤーの間で高まる中、1998年2月、アイデアの一つとして「新評価システム」が発表されたのである。Version 1.25.33cから導入された新評価システムは、Karma(業)とFame(名声)の二つの評価軸を持つ、複雑なシステムだ。



凶悪なモンスター=demonを倒してKarma、Fameともに美しく上昇させた瞬間。ダンジョンの奥底では、これらのポイントの獲得競争が激しい

称号一覧表

	Fame 0	Fame 1	Fame 2	Fame 3	Fame 4
Karma 5	Trustworthy	Estimable	Great	Glorious	Glorious Lord
Karma 4	Honest	Commendable	Famed	Illustrious	Illustrious Lord
Karma 3	Good	Honorable	Assemlable	Noble	Noble Lord
Karma 2	Kind	Respectable	Proper	Eminent	Eminent Lord
Karma 1	Fair	Upstanding	Reputable	Distinguished	Distinguished Lord
Karma 0	なし	Prominent	Notable	Renowned	Lord
Karma -1	Rude	Disreputable	Notorious	Infamous	Dishonored Lord
Karma -2	Unsavory	Dischiorable	Ignoble	Sinister	Seisler Lord
Karma -3	Scoundrel	Malicious	Vile	Villanous	Dark Lord
Karma -4	Despicable	Destardly	Wicked	Evil	Evil Lord
Karma -5	Outcast	Wretched	Nefarious	Dread	Dread Lord

評価を上げる行動、下げる行動

まず、Karmaについて考えてみよう。Karmaは-10000から+10000まで、負は悪、正は善を示す。Karmaは従来のNotorietyによる評価システムと似ているが、単に善悪の評価に値する行動回数だけで値が変化するわけではない(15分ごとの制限もない)。最も高いKarma値に近づくほど、Karmaは上がりになる。逆に、低いKarma値に近づくほど、Karmaは下がりになる。

また、行動によっては、より軽微なものも絶対値が上昇するに従い、絶対値を増やす方向の変化を与えなくなる。Karmaは、値によって称号をキャラクターに付加する。称号は中立位置の何もない場合を含め、善・悪五つがある。従来の評価システムだと、ある一定以上の悪の評価を持つキャラクターは町に出入りできなかったが、新評価システムでは出入り自由である。最も悪悪な称号(5レベル称号)を持つキャラクターは、店での売買を断るだけで、銀行や町の施設の機能は利用できる。

町の出入りができない(というよりGuardに問われる)要因となるのは、Karmaではなく「殺人者」かどうかである。どんなに悪質な犯罪を犯していようが、殺人さえしていなければよい。また、犯罪を犯しても、2分間でクリアされる犯罪者フラグさえ解決すれば、殺人も8時間で1人分がリセットされる。町中で犯罪を犯しても、15秒以内にGuardと呼ばなければ、瞬殺されることはない。つまり、新評価システムでは、過去の罪はKarmaに関係なく洗い流される仕組みなのだ。

Karmaについて重要なことは、プレイヤーキャラクターやNPCへの攻撃が犯罪になっても、被害さ

えなければ、善悪の指標であるKarmaには直接影響がないということだ。ここには犯罪者、殺人者システムや賞金首システムが複雑に絡んでおり、既存のプレイヤーの中にも混乱はある。さらに、新評価システムと並行してギルド間戦争システムも導入されたため、筆者の理解力を超える複雑さになった。

例えば、敵対ギルドのFameが高く、Karmaが低い魔法使いが呼び出したFire Elementalに攻撃されて、それを撃退した場合など、自分のキャラクターの評価がどうなるのか、予測がつかない。自分で呼び出したFire Elementalを攻撃してもKarmaやFameに影響はないが(犯罪者フラグは立つ)、他人が呼び出したものは別である。また、敵対ギルドとの戦闘行為は犯罪にはならない。

新評価システムは、Karmaポイントの誤差など、いまだに導入されていない部分が多く、今後変化する可能性もある。筆者としては、徹底的に調査する必要を感じた。次号では、調査報告を兼ねて、Fameと犯罪者、殺人者システムについて紹介する。



Wickedといえど、堂々のKarma 4レベル。さらに下には-5レベルがあるが、ここまで下げるのは容易なことではない(笑)



Glorious LordはKarma、Fameともに最高レベルの称号。このキャラクターの場合は、戦士系でも魔法使い系でもなく、数少ない(Blacksmith)であることが嬉しい

Karmaを上昇させる行為

- ・名前がグレー、または赤く表示されるNPCを殺す
- ・wisp以外のセンスターを殺す
(Giant Scorpion, Giant Spider, Alligator含む)
- ・名前が青く表示されるNPCに金やアイテムを渡す
- ・賞金前になっている「殺人者」の首を返す
- ・Karma値が0以下ではないキャラクターに補助呪文を使う
- ・Karma値をほかのプレイヤーからもらう(執筆時点では未実装)

Karmaを下落させる行為

- ・「殺人者」として報告される(PKそのものでは下らない)
- ・名前が青く表示されるNPCを殺す
- ・Dog, Cat, Dolphin, Horse, Pack Horse, Pack Llamaを殺す
- ・人間の死体に刃物を当てる
- ・名前が青く表示されるキャラクターからアイテムを盗む、またはアイテムをのぞく
- ・新魔法ネクロマンシーを使う(執筆時点では未実装)
- ・Poisoning
- ・Karma値が0未満のキャラクターに補助呪文を使う



IMPUL

ミッションパック情報が続げざまに飛び込んでくるなど、ニュースは一向に衰える気配がない。有力対抗馬「UNREAL」や、E3で発表されたライバルたちのリリースも気がかりだが、マルチプレイに関してはQUAKE IIが大きくリードしている。この盛り上がりはまだまだ続きそうだ。

文/Baron (小辻秀寛)

ミッションパックに注意せよ 強力ラインアップで続々登場

GROUND ZERO

「GROUND ZERO」というミッションパックが、THE RECKONING (P.086の特集1を参照)に続く公式アドオンとして、アクティベーションよりリリースされる。開発元は、QUAKEのミッションパック2でおなじみのRogue Entertainment社だ。現在分かっている追加内容は以下のとおりで、THE RECKONING以上のボリュームが期待できそうだ。

- ① 14のシングルプレイ用マップ
- ② 10から15の新しいマルチプレイ用マップ
- ③ 3タイプの敵、Stalker, Carrier, Black Widowの追加
- ④ 新たに追加される武器は、Chainsaw, ETF Rifle, Disruptor, Plasma Beamの4種類
- ⑤ 二つの機雷、Proximity MineとTesla Mine
- ⑥ Anti-Matter Bombの追加
- ⑦ パワーアップアイテムでは、シングルプレイにIR

マップや武器がTHE RECKONING以上に追加されるGROUND ZERO、どんな新しいQUAKE 2の世界が待ち受けているのだろうか

Goggles, Double Damage, Defender Sphereの三つ。デスマッチ用には、Hunter SphereとVengeance Sphere

⑧ さらに敵が賢くなる

UNSEEN

GT Interactive社からリリース予定のエキスパンションパック「UNSEEN」だが、Id Software社公認ではなさそうだ。ただ内容的には相当なボリュームとなっている。果たして公認のミッションパックを上回ることができるかどうかが楽しみだ。現在、分かっている追加内容は以下のとおり

- ① 12の新たに追加された武器
- ② 8タイプの新たな敵
- ③ 4タイプの新ボスキャラ
- ④ 13のシングルプレイ用マップ
- ⑤ 15のマルチプレイ用マップ

シンプソンの声で CTFが楽しめる

Loki's Minions CTFは、チームメッセージに音声を取り入れたことで有名なCTFモジュールだ。The Sounds of Loki's Minionsは、そのアドオンの音声を集めている。6月末現在、シンプソンやエイリアンなどがダウンロードできる。

関連ホームページ

Flag Name
<http://www.captured.com/flag/raise/>



GO-CHI's Quake Original Map Page
<http://www.go-ichi.jp/quake/>

Willow's Quake2 page
<http://plaza25.mb.nu.or.jp/~willow/>

Ryu's Page (I PODKES)
<http://h1.ak1youku.nu/home/Ryusoku/>

関連ホームページ

Rogue Entertainment社のHP
<http://rogue.stamped.com/main.html>

The Id Brannin Vault Preview : Quake II Mission Pack 2 Ground Zero
<http://www.idvut.com/previews/gzero.asp>

Unseen expansion pak for Quake 2
<http://www.safefrag.com/unseen/unseen.htm>



通なQUAKER養成コラム

原裝マップに飽きたら自分で作ろう

QUAKE IIのマップはシングル、マルチプレイを問わず、すでに数多く発表されている。他人が作ったものを遊んでみて、これなら自分にもできそうかな? と思った読者もいるかもしれない。そう思ったなら、まずは日本語で読めるマップ関連ホームページを訪れてみよう。

最初は国内でのQUAKE IIマップ作成の第一人者、こーいち氏のホームペ

ージを紹介しよう。QUAKE2 Edit Tipsでは、マップ作成に関するさまざまなテクニックが図を使って解説されており必読だ。掲示板もあるので、分からないことがあるときには聞いてみるという。

次に紹介するのはWillow氏。マップ作成に関するTipsを集大成した、読みごたえのあるページだ。ダウンロードページに行くともマップだけではなくスキームも数多く登録されていて、驚かされる。

最後は、QUAKEのころから非常に独創的なマップで知られている! POOH氏のホームページだ。6月末現在、QUAKE IIの自作マップは、マップでライブ会場を作り上げた「Live! Live! Live!」がある。スイッチを操って、モンスターの立つライブステージを演出できたり、トイレやバーなどがあつたりと、かなり凝った作りになっている。また、マップ作成には欠かせないEntityの詳細な解説もあるのでマップ作成のリファレンスとして活用するといえよう。

SET 99

GAMESPY Ver.2.01 がリリース

GAMESPYのVer.2.0が、ようやく6月11日に正式リリースされた。と思ったら、HTTPリストの取得時にバグがあったようで、その翌日にはVer.2.01がリリースされた。今回のバージョンアップは、UNREALをサポートしたのが最も大きな変更点だが、QUAKE IIについても、いくつか手が増えられている。その中でも、メニュー中のPlayer ProfilesでQUAKE IIを独立させたことが特筆に値するだろう。

これまでのバージョンでは、QUAKE WORLDとQUAKE IIが同じ物を共有していた。これを分離させたことで、モデルやスキン、武器表示位置の選択などQUAKE II専用のカスタマイズが可能になった。画面周りも幾分変更が入っている。

なお、6月11日には、**Qtracker**のVer.2.1もリリースされた。

GAMESPY
<http://www.gamespy.com/>
QTRACKER
<http://qtracker.atamp.com/>

ご家庭でも、手軽に スキンが作成できます

スキンを作ろうと思うと、その立体的なデザインのためになかなか完成時のイメージがつかみにくい。そんな時に使えるツール、Q2 Editing: Npherno's Skin Tool Ver.0.9b2が6月18日にリリースされた。

左側にはスキン、右側にはスキンを実際に着用したモデルが表示されており、スキンに書き込むとすぐに右側の3Dのイメージに反映されるので非常に分かりやすい。また3Dのイメージに対しても編集ができるので立体的な部分のデザインや着色がやりやすくなった。サーバーからスキンがダウンロ

ード出来るようになった現在、QUAKEのときのようなスキン全盛時代が到来するかも。

最強のロケット使いはだれだ？ 国内でもトーナメント開催

1 on 1用モジュールのRocket Arena2は、武器や弾薬、アーマーを装備した状態で始まるため、派手なロケットランチャーの撃ち合いがメインになる。現在、果てしなく熱い世界中で盛り上げられており、日本でも、トーナメント大会「The KING of ARENA」が6月13日、国内のサーバーにて行なわれた。優勝は飛ぶ鳥を落とす勢いのNoHo氏だ。

時を同じくして、本場アメリカでも「Quake II RA2 Tournament」というアーナの大会が開かれた。こちらの方は純粋な1 on 1ではなく2 on 2のチーム戦だ。

Rocket Arena2で強くなりたい人へ

RA2 Inside and Outは、Rocket Arena2での戦術について書かれたサイトだ。当然英語だが、用語の解説なども詳しく載っている。マップごとの戦い方や武器の選択についてのページはなかなか興味深い。また、Rocket Arena2も、ここからたどればダウンロードできる。



Npherno's Skin Toolでは、スキンを追加するのと同時に仕上がりも同じ画面上で見ることが出来る。画像は、試しに直線を3本、Cyborgのスキンに入れてみたところだ

関連ホームページ
Q2EMP
<http://www.planetquake.com/q2emp/>

関連ホームページ
「The KING of ARENA」大会情報
<http://mjsh30s.w-nai.jp/tokai000.htm>

「Quake II RA2 tournament」大会情報
<http://www.sports.com/TimesSquare/Ring/2376/>

RA2 Inside and Out
<http://www.planetquake.com/ra2io/>



「夏」がテーマのSkyシリーズのスキンたち。こんな風で描かれた、思わず驚かすものもある。けど、きっとプレイヤーは驚きっぱなしなんだろうな

Crackwhoreスキンコンテスト これが優勝作品だ

QUAKE IIが生み出したアイドルキャラクターCrackwhoreのスキンコンテストが開催され、6月15日に結果が発表された。優勝したのはBrad Klann氏で、作品はBKLANNシリーズだ。特に、濡れたシャツのスキンは、主催者であるId Software社のPaul Steed氏もえらくお気に入りの様子。あ、もちろん私もです。

関連ホームページ
Paul Steed's Crackwhore Contest
<http://astan.idsoftware.com/crackwhore/>



サーバーを立ててみたい人のためのFAQ

「GameSpyにサーバー登録するにはどうすればいいか?」「どんなOSを使ったらいいの?」「QUAKE IIのサーバーを立てようと思ったら、参加するだけだったときには思わぬ時間がかかって出てくるだろう。The q2server FAQ Revision Ver.1.3は、そんな疑問に答えているサイトだ。内容的にはまだだが、取りあえずはひととおり読んでおくことを勧める。

The q2server FAQ Revision Ver.1.3
<http://templars.digweb.com/q2s-faq/>

外の風景や空を変えたい

いつも見慣れた窓から見える風景。たまにはこれを変えてみるのも気分転換になっていかもれない。

やはり前提、Quake Environmentというサイトに行きつて気に入った背景をダウンロード。そのZIPファイルをbaseq2の下にenvというフォルダを作ってその中に解凍する。後はコンソールから「sky背景名」と入力するだけ。6月末の時点で、雪や都会の夜景など、8種類の風景が用意されている。



Quake Environments
<http://www.frag.com/deconstruct/sky/sky.htm>

Falling Down to Hell

DIABLO定点観測

ほぼ1年間続いたVer. 1.04時代も幕を閉じ、ついにDIABLOがVer. 1.05にアップデートされた。DIABLO IIがアナウンスされて久しい今、この意味はどこにあるのだろうか。アップデート直後の本稿執筆時点では、少なからず問題を含んだアップデートとなっている。

Macintosh版は いまだVer. 1.04なのだ

従来のDIABLOのパッチは、battle.netに接続すると自動的に行われていた。今回のVer. 1.05へのパッチに限って、Ver. 1.04からでは自動アップデートが行われない。いったんDIABLOをアンインストールしてVer. 1.00からの自動アップデートを利用するか、Blizzard Entertainment社ホームページ (<http://www.blizzard.com/>) に接続して、自分でパッチプログラムをダウンロードしなければならない。本稿執筆時点ではVer. 1.05へのパッチはPC/AT互換機に対してのみとなり、すでに発売されているMacintosh版へのアップデート情報はない。これが意外にも大きな問題となっている。

battle.netへ接続すると、チャット画面に「Ver. 1.05のアップデートがあるので、利用して下さい」というメッセージが表示される。オアシスのホームページからパッチプログラムをダウンロード。DIABLOをインストールされているフォルダに移動し、実行すると自動的にパッチが当たる。しかし、Ver. 1.05に無事アップデートされ、いよいよbattle.netへ接続する段階になってから奇妙なことに気がついた。つまり「STARCRAFT」のbattle.netプレイと同様、キャラクターごとにログインパスワードを設定できるのである。

Ver. 1.05へのアップデートに伴う問題

これには大きな問題がある。筆者は、STARCRAFTのアカウント名とDIABLOのメインキャラクターの名前を同一にしていた。しかし、ご存知のとおりbattle.netではDIABLOのキャラクター名がアカウント名となるので、重複してしまう。そのため、DIABLOのメインキャラクターの名前を強制的に変更しなければならない。これはアカウント作成時に変更できるが、削除したキャラクターと同じ名前のキャラクターは永久に作成できなくなるなどの問題がある。

Ver. 1.05のDIABLOゲーム上の機能変化が目立つところはないが、TOWN PORTALの魔法による障害などを取り除いたり、ゲーム中のプレイヤーとのメッセージの交換ができるようになった点が挙げられる。

問題は、Macintosh版のユーザーが「現時点」でVer. 1.05にアップグレードできないことである。ご存じのとおり、ネットアーケードゲームでは異なるバージョンのプログラムではマルチプレイで遊べない。Macintosh版のユーザーもプレイするために、Ver. 1.04にまでさがるプレイヤーも多い。しかしVer. 1.04に戻すためには、いったんDIABLOをアンインストールしなければならないのだ。

DIABLO IIも待ち遠しいが、今現実の希望はMacintosh版のVer. 1.05である。



Ver. 1.05へアップデートしたあと、最初起動時にアカウントを作成する。そのとき、選択したキャラクターがアカウント名となる。その後、同じキャラクター名で別のアカウントを作成することもできるが、キャラクター名も重複されてしまう。



Ver. 1.05では、STARCRAFTと同様、キャラクターごとにパスワードを設定することができるようになった。多くのプレイヤーは、名前や年齢に正確な情報を記入しない。パスワードも簡単に推察される。

Code Factory

ゲーマーが作るネットワークゲーム

第3回 DirectPlay対応ゲームを作ろう

まずお詫言しなければならぬのは、前号で作成すると言っていたネットワークゲームのサンプルプログラムが本稿執筆時点で完成していないことだ。DirectX 6のテストなどの事情はあるにせよ、期待を寄せていただいている読者の方々には申し訳ないこととなった。今回は、いささか冗長に感じられるかもしれないが、筆者が作ろうとしていたゲームのデザイン周りのことを書いていこうと思う。

文/安井 勉

ネットワーク対戦型 アクションゲームの正体

筆者が指向するパソコンゲームは、ロールプレイングまたはシミュレーションに偏っているが、アクションやシューティングゲームをまったくプレイしないということはない。特にインベーダーゲームが出現する以前に、両親からクリスマスプレゼントに買った家庭用テレビゲームは未だに忘れられない強烈なインパクトを我が人生に与えてくれた(大げさ)。当時のテレビゲーム機は、ファミコンのようなカートリッジでソフトを交換できるものではなく、すでにいくつかのゲームが内蔵されているタイプのものだった。

ガンタイプのデバイスをテレビ画面に向かって操作し、クレー射撃みたいなゲームができるものもあったが、我が家が人気だったのは「テニスゲーム」と名付けられたPong(ポン)もどきだった。画面の左右端に上下方向にしか移動できない長方形のバーがあり、これで小さなボールを打ち合うというゲームだ。ボールのやりとりを続けていくと、しだいにボールは移動速度を増し、バーの操作が難しくなるというだけの単純なものだった。バーを移動させながらボールをヒットすると、反射角度を変えられるという技もあったように記憶している(すでに、人生云々のインパクトの面影なし)。

思えば、あのゲームはマルチプレイ対応だった。ネットワークを利用するものでももちろんないが、二人のプレイヤーが対戦するという形式は、先ごろ一世風靡した対戦型格闘ゲームのルーツと言ってもよいだろう。これを、オンラインマルチプレイゲームとして復活させることは技術的にも適当で、個人的にも懐かしさでいっぱい、といったところだ。

ということで、本稿で紹介しようとしたネットワークゲームのサンプルはDirect X対応PONGだ。もったいつけて発表するようなものでももちろんないが(笑)、これにどうやってネットワークゲームとしての要素を付加していくかがポイントとなる。

ゲームの起動まで

ゲームの名前は「Net de Pong」にしようとしていたが、「Pong」自体が登録商標である可能性も否定できないため(なにせハレータビットソンのエンジン音までが商標化されている国のことだから)「NetPO」にしておこう。サンプルプログラムのタイトルとはいえず、ゲームシステムそのものは過去のゲームの模倣であるため、ちょっと心配なところだ。

筆者も最初はそうだったが、アマチュア時代初めてゲームを作ろうというとき、タイトルやオープニング画面にばかり凝ることがある。確かに、これだけ



1977年に発売された任天堂の「テレビゲーム15」。二人でマルチプレイが楽しめる



テニスゲームなど8種類のゲームを収録した「テレビゲーム8」。当時の価格は9,800円



9色カラーで描かれたテニスゲームの画面。左右にあるブルーのバーがラケットだ。© Nintendo

Macro Client Ping Algorithm



接続方法のコーディングには、サンプルプログラムdpcchatのdialog.cppを利用する

コンピュータゲームのプレイヤー人口が増えてきた今では、人目を引くイントロムービーやタイトルバックがゲームの雰囲気を作り上げることに効果的であることは認める。しかしアマチュア時代のそれは、単にゲーム作成者だけが盛り上げがっているだけのことが多い。変に凝らず、後から付け加えてもよいと思う。従って、NetPOではタイトルもなしにいきなり接続画面から始めるのである。これで、NetPOにはシングルプレイモードは存在しないことになった。

接続方法の選択画面はDirectX対応のゲームをプレイした経験があるなら、見慣れたものだと思う。ここでどのような接続手段を選択してもDirectPlayを使用するため、続くゲーム本体のプログラムには影響がない。さすがに、このダイアログの各プロトコルに対応するコードは相当の分量がある。というのも、実行されたパソコンに接続されているかどうか、またはドライバが正しくインストールされているかどうかをチェックしたり、各選択肢専用の処理などを記述しなければならないからだ。実際のコーディングでは、この部分のすべてをDirectX SDKに付属しているサンプルプログラムdpcchatのdialog.cppを丸ごと転用する。

dpcchatには、メインプログラムのdpcchat.cpp、ロビー機能を実現するlobby.cpp、リソースファイルdpcchat.rcがある。メインプログラムから、まず最初にlobby.cppに記述されているロビー検索の処理が呼び出され、見つからなければdialog.cppの処理を呼び出すという仕組みになっている。DirectPlay対応のネットワークゲームを作る上で、どちらも欠かせないのである(実際はlobby.cppを外してもマルチプレイは不可能ではないが)処理である。しかしSDKのサンプルをそのまま流用するわけであるし、あえて本稿で解説することは避ける。

ネットワーク対応のプログラムでは、ネットワーク上で別のアプリケーションのデータも同時に交換されているため、GUIDの生成が不可欠となる。そのあたりの処理はdpcchat.hに定義されている「VCVbin\GUIDGEN.EXE」で作成可能。この処理を経ることで、読者や筆者が作ったオリジナルゲームでも、Internet Game Zone上でロビー機能が利用できる。

通信手順が選択され、だれがゲームホストなのかを決めるまでが、ゲームの初期化部分となる。ここからは、ある一点を除いて普通のゲームプログラミングと変わりはない。その一点は、アクションゲームやBGMを持ったゲームであれば、ネットワークゲームでなくとも記述しなければならないことである。

複数の処理をどう実現するか

DirectPlay対応のゲームを複数起動した場合は、先述のGUIDによって発生したトリガーの種類を分類できるため、混線することはない。試しにマイクロソフト製のゲームとdpcchatを同時起動してみたが、双方のチャットウィンドウで別々のチャットを行うことができた。これは、今まで思ひもよらないほど、当たり前のことだと思っていた。ICQやbattle.netのチャットに、telnetではかのチャットを開きつつ、KALIでも・・・という場合にもチャットが混線することはなかったからである。同じDirectPlayという手法を使っても、プロセスごとに処理が分離していることはありがたいことだ。これをDOSで実現しようと思うと、アプリケーション感度のために相当の手間になる。

チャットでメッセージを交わしながらキャラクターを移動させたり(本稿で予定しているNetPOであれば、ラケットを操作しつつチャットということになる)する場合、一つのプログラムが同時に複数の処理をしているように見える。これは、単にそう見えるだけで、実際は一つ一つの処理を順序よく行っているだけだ。マルチプレイの場合、その順番を決めるのがDirectPlayの処理だったり、シングルプレイまたはNPC(Non Player Character)やモンスターの場合は、トリガーの発生ということになる。

NetPOの場合は、二つのラケットとボールだけでゲームが構成されるため、ホスト側ではボールがNPCのようなものとなる。クライアント側では、ボールは単なる表示処理の対象であって、トリガーによって移動の指示を受けられればよい。ただ、それだとゲーム中に交換される情報量が膨大になるため、ボールがラケットや壁に当たった時、またはボールが打ち返せなかった時にだけ、情報を交換するような仕組みにするほうがよいだろう。

dpcchatで唯一気になること

海外のDirectPlay対応ゲームで、接続方法の選択時に、その選択肢が文字化けしていることはないだろうか。これはdpcchat.rcに記述されている使用フォントが、日本語フォントではないためである。SDKに付属しているサンプルプログラムが多国語対応を考慮していなかったために(もしくは考慮しすぎてしまったために)、それを流用(参照)して作られた市販ゲームソフトも文字化けするようになってしまった。

いちばん簡単な解決方法は、リソースファイル中の

フォントを指定している行をすべて削除(コメントアウト)するというやり方で、乱暴な方法がこれでデフォルトのSystemフォントが使用されるようになり、少なくとも文字化けはしない(文字がスクロールするかどうかなど大きなきには、表示部分からはみだしてしまふこともある)。dpchatは、チャットを行うプログラムであるから、チャットメッセージを表示する部分もフォントの指定がされている。NetPOでもチャット機能を付加する予定なので、ついでにこの部分も変更することになる。

本当は、デフォルトのSystemフォントを指定するだけでは、不十分な変更である。しかし、ここで日本語フォントを指定してしまうと、そのフォントが含まれない環境(別の国のWindows)では、どうなるのだろうか(おそらく最も近いフォントが利用されるか、Systemフォントが拡張される)。ネットワークゲームだけに、多国語対応という関門は避けて通れない。これまでいくつかのネットワークゲームを見てきたが、私を知る限り、真の意味での多国語対応を果たしているタイトルはいまだない。

ゲームの中身について

ゲームはルール上、最大同時プレイヤー数2人とする。ほかのオンラインゲームに比べて、極めてささやかなマルチプレイである。

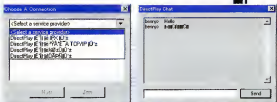
ホスト側が必ず右側スタートで、サーブ権を持つことにしよう。サーブはマウスの左クリックで行う。ボールを受ける時はマウスボタンをクリックする必要はなく、マウスの移動によってラケットが上下移動するだけのオペレーションにするつもりだ。最初は欲張らず、1戦だけのゲームでよい。また、ボールスピードの加速も単純なものとしよう(例えば10回ラリーが続いたら加速)。

必要性の有無はともかく、チャット機能は付ける。だいたい、マウスをリアルタイムで操作しながらチャットできるわけではないのだが、15点先制したほうが勝ちみたいなゲームだと、サーブのたびに会話をするチャンスがあるかもしれない。また、ファンクションキーに簡単に使わせようメッセージを登録しておき、ゲーム中の会話はワンキーでかわせるようにしてもよい。しかし、ボールを打ち合ひながら、人生について話をするようなゲームではないことは確かだ。

画面も右の図のような、シンプルなデザイン(デザインと呼べるかどうかは別にして)にする。DirectDrawを使ってフルスクリーンで描画したほうが見栄えはいい

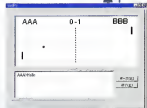
DirectX SDKに付属するdpcchat.exeは、このように日本語が文字化けする。DirectXに対応した多くの輸入ゲームで、同様の文字化けが見られる。

ソース中の2箇所を変更するだけで、日本語の表示が可能となる。表示された日本語は、英語版のWindowsから文字化けとして表示される。英文は文字化けしないので、これらの両方共に正しいわけではない。



いだろうか、チャットメッセージをどう表示するかの問題があり、またNetPOみたいな軽いゲームは意欲的にプレイされるため、通常のWindows APIを利用したウィンドウ表示にする。まさか、ラケットの真正上にチャットメッセージを表示するというわけにもいかないだろう。

ゲームプレイ中に、不便にも電話が掛かってくることもある。ポーズ機能を使うかまたは遠ざかるのだが、無制限に利用できることにしよう。その代わり、一方が掛けたポーズは相手からも解除できるようにする。ポーズ投を使ったフレイムなどもありそうだが、こればかりは実際にプレイしてみる以外にバランスをとりようがない。



画面デザインは、実際のゲームと異なるかもしれない。できるだけ最初のイメージに合うように作るつもりだが、持っているうちに仕様を変更したほうがいいものになる場合は、随分いなく仕様変更を願うつもりだ。

次回に向かって

筆者が考えていたサンプルプログラムとは、実はこんなものである。本格的ネットワークゲームを期待していた読者は、がっかりしてしまったかもしれない。次こそは、お約束のサンプルプログラムを紹介できるよう、鋭意努力する次第である。

最近、Gamer's Dreamの発表など、国内発のネットワークゲームも増えてきそうな気配である。有名なところは、システムソフトの「大戦略」、光栄の「信長の野望」とビックタイトルのオンラインゲーム化される。ほかのゲームメーカーからも、ネットワーク対応のゲームが次々とリリースされることだろう。また、セガ・エンタープライゼスから発表された「Dreamcast」はモデムが標準装備されていて、今後発表されるタイトルが楽しみである。パソコンゲーム黎明期のように、アマチュアとメーカーが紙一重という状況はありえないが、これだけネットワークゲームを支持するプレイヤーがいる以上、クリエイティブな精神をもつゲームが現れても不思議ではない。



10月に発売予定の「信長の野望 (Internet)」
最大8人までのマルチプレイが可能で、自分以外のプレイヤーを倒して全勝一きめを目指す

P RESENT

読者プレゼント

1



(株)PSA

人気3Dシューティング[DESCENT]シリーズの外伝的作品[FREESPACE THE GREAT WAR]のソフトを1名、QUAKE型3Dシューティングの名作[DUKE NUKEM 3D]のソフトを1名に。※デザインは変更されることがあります。

2



アクティビジョン・ジャパン(株)

QUAKE IIのアドオン[QUAKE II MISSION PACK: THE RECKONING]のソフトを2名に。

5



イマジニア(株)

美しいグラフィックと超快なプレイが売りのシューティングゲーム「インカミング」のポスター(5A)を3名、ソフト(5B)を2名に。

7



(株)メディアクエスト

一対二対多可変リアルタイム戦略シミュレーション「セブンス・リジョン」完全日本語版のソフトを2名、インターネットでもすぐに対戦可能な人気カードゲーム「マジック・ザ・ギャザリング デュエリス・オブ・ザ・プレインズウォーカー」完全日本語版のソフトを2名に。

※写真は英語版のものです。

3



S3

コストパフォーマンスの高いグラフィックチップで有名な、S3のロゴ入りボールペンを3名に。

6



いまだに人気を買えない「QUAKE II」とカルト的人気のコミック「スポン」のマウスパッドを各1名に。

6B



9



9B

3Dfx Interactive社
すっかり有名になった3Dfxマークの
入った帽子を1名、ビーチボール
を2名に。

10



国産電機にも見える
Play Online特製テレ
フォンカードを1D名に。

4



4A

4B

4C

発売のグラフィックが話題の3Dシュー
ティング[UNREAL]のTシャツ、
帽子、マグカップをそれぞれ1名に。

8



(株)アスキー・サムシングアップ

対戦型将棋シリーズの最新作「AI将棋
3」のソフトを2名に。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料
請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募
下さい。抽選あり* 1998年8月24日
(10月号発行日)です。当選者の発表は発
送をもって代替させていただきます。

TECHNICAL EDGE

新製品情報

いよいよWindows 98日本語版が発売される。今まで購入を見合わせていたUSBやIEEE1394対応機器も、ようやくOSレベルでのサポートが開始されるため、安心して購入できるはずだ。今回紹介する新製品の中にも、いち早くWindows 98に対応したものがいくつか登場しているの、Windows 98を使ったゲームライフに役立てて欲しい。

Software Windows 98日本語版は1万3800円で発売 Microsoft Windows 98

マイクロソフトは、Windows 98の日本語版を7月25日に発売する。

USBやIEEE1394などの新しいインターフェースがサポートされているほか、次世代大容量メディアとして期待の高いDVDなどにも標準で対応する。また、システムのメンテナンスや設定作業なども大幅に改善。個々のパソコンの使用環境に応じたプログラムをWindows 98が自動的に判断し、インターネットを通じて最新のプログラムに更新する「Windows Update」をはじめ、アプリケーション

が正常に動作しなくなったときの原因解析や修復を行う「システムファイルチェッカー」、不要なファイルの削除やハードディスクの整理などを定期的に行う「メンテナンスウィザード」などを標準装備する。

製品には「通常パッケージ」と「アップグレードパッケージ」があり、アップグレード版はWindows 95およびWindows 3.1からのアップグレードが可能。両パッケージとも、ひとつのパッケージでDOS/マシソンとPC-9800シリーズの両方に対応する。



価格：通常パッケージが2万4,800円、アップグレードパッケージが1万3,800円
問い合わせ先：マイクロソフト カスタマーインフォメーションセンター 03-5454-2300

対応機種：486SX 65MHz以上を搭載したO/Sマシン
動作環境：メモリー16MB以上、CD-ROMドライブまたはDVD-ROMドライブおよび、VGA以上の解像度を持ったディスプレイアダプターが必要
ハードディスク：標準インストール時で300MB (FAT16で330MB)、標準アップグレード時で220MB

Hardware

Celeronプロセッサー 300MHz版の出荷を開始

Celeron 300MHz

インテルは、低価格パソコン向けCPU「Celeronプロセッサ」の300MHz版の出荷を6月10日に開始した。

Celeronは、Pentium IIと同じ6マイクローアーキテクチャを採用しつつ、セカンドキャッシュを省略することにより価格を抑えた普及機向けのCPUで、ベシックPCセグメント向けに設計されたAGP対応チップセット「Intel440EX」をサポートする。インテルによれば、今回発売した300MHz版のCeleronは、266MHz版の同プロセッサに比べて約11パーセント、MMX Pentiumに比べて約35パーセントほど性能が向上しているという。



価格：2万2000円(1,000個ロット時単価)

Software インターネット対応CDプレーヤーを収録したPlus!98

Microsoft Plus!98

マイクロソフトは、Windows 98のパワーアップツール集「Microsoft Plus!98」を、Windows 98と同時に発売する。

Plus!98には、デスクトップテーマ、スクリーンセーバー、デラックスCDプレーヤー、ゲームなどのエンターテインメント系ソフトのほか、アンチウイルス、ディスククリーンアップ、フォルダ圧縮といったシステム管理ソフトまで、約10種類のソフトが収録される。

デラックスCDプレーヤーは、音楽CDの再生はもちろん、音楽CDを挿入すると、アーティストや曲名に関する情報をインターネットから自動的にダウンロードすることもできる。さらに、アーティストやアルバム情報のサーチエンジンで検索したり、音楽Webサイトでのオンラインショッピングなども楽しめるようになっている。



対応機種：Pentium 90MHz以上を搭載し、Windows 98が動作しているパソコン
動作環境：メモリー16MB以上、ハードディスク空き領域128MB以上、そのほかはWindows 98の動作環境に準拠
価格：5,800円
問い合わせ先：マイクロソフト カスタマーインフォメーションセンター 03-5454-2300

Hardware 1MBの2次キャッシュを搭載したSlot2対応 Pentium II 400MHz

Pentium II Xeonプロセッサ400MHz

インテルは、Slot2に対応した「Pentium II Xeonプロセッサ」と同CPUをサポートするチップセット「440GX」「450NX」の出荷を6月30日に開始した。CPUの動作周波数は400MHzで、サーバーやワークステーション向けのアプリケーションを高速処理するために、512KBまたは1MBという大容量の2次キャッシュを搭載する。



価格は、512KB版が16万2,000円、1MB版が40万7,200円

Hardware

赤外線通信でパソコンとデータ
連携ができる腕時計

PCクロスHBX-100J

カオ計算機、パソコンリンクウォッチ「PCクロス HBX-100J」を発表した。

本体に市外線ポートを装備し、パソコンとの間で赤外線によるデータ送受信が行える。予定時刻を電子音で知らせる「スケジュール」、電話番号やメールアドレスを記録する「デレメモ」などの個人情報管理機能を搭載する。付属のリンクソフトを使って、マイクログラフのアウトロックスや、ロータスのオーガナイザーR2.1Jなどで管理しているデータも、PCクロスに転送することも可能だ。



対応機種：IrDA準拠赤外線ポートを装備し、Windows95が動作しているパソコン
価格：4万8,000円
問い合わせ先：03-4334-4828

Intel740搭載のグラフィックカードを
Socket7搭載AGPに対応させるデバイスドライバ
GA-7408/AGP2サポートソフトウェア

アイ・オー・データ機器は、Intel740を搭載した自社製グラフィックカード「GA-7408/AGP2」をSocket7搭載のマザーボードで使用するためのオリジナルドライバB版を、同社のホームページで先行公開すると発表した。

Intel740搭載カードは、Intel以外のチップセットを使ったAGPでは正常に動作しないことがあるが、同社が用意したオリジナルドライバを使えば、SiS、VIA、ALIのチップセットを使用したSocket7搭載AGPにも対応できる。そのほか、解像度や色数の変更が簡単にできるユーティリティが標準添付で、1152X864ドットでのフルカラー表示など、表示解像度が新たに3モード追加される予定。また、ドライバの配布と共に、GA-7408/AGP2本体の価格が従来の2万9,800円から1万9,800円に引き下げられた。



URL <http://www.02.iodata.co.jp/101/graphics/ga7408agp2/index.htm>
問い合わせ先：076-260-1024

NTTネット110 ISDN市外通話が3分10円になる新割引サービス

INSエアプラス

NTTは、同社のISDN通信サービス(INSネット64、INSネット64+ライト)を対象に、「INSエアプラス」のサービスを開始した。

毎月定額の料金を支払うことにより、市内通信

料金(3分10円)でかけられる範囲を隣接する区域の20km圏内まで拡大できる。同サービスは、通話および64kbpsでのデータ通信に対して適用され、全時間帯が対象となる。

(10円でかけられる秒数)

区 分	契約後料金			通話料金	
	昼間	夜間・早朝		昼間	夜間・早朝
区域内通信	180秒 (10円)	240秒 (10円)	←	180秒 (10円)	240秒 (10円)
隣接+20kmまで				90秒 (20円)	120秒 (20円)

注：かつ内数の秒数は3分超過した場合は20秒

料金：月額350円

問い合わせ先：NTTネットワークサービス課 03-6353-0815

BIGLOBE家族会員サービス

BIGLOBE家族会員サービス

NECは、同社のインターネット接続サービス「BIGLOBE」で「家族会員サービス」を8月3日から開始する。

新サービスでは、1名の親会員に対して最大4名までの子会員を設定することができ、料金は家族の利用時間を合算して親会員に一括請求される。子会員1名につき初期設定料500円、月額利用料300円が必要となるが、親会員は子会員に対して「月額利用時間の上限設定」「有料コンテンツの購入可否の設定」「子会員の利用明細の確認」が行える。電子メールアドレスは会員ごとに提供されるため、家族間でのプライバシーは保障される。

<月額料金比較表>

家族会員サービス適用時			家族会員サービス未適用時		
利用時間	親 会 員 子 会 員 1 子 会 員 2	10時間 3時間 2時間	親 会 員 子 会 員 1 子 会 員 2	10時間 3時間 2時間	
	合 計	15時間	合 計	15時間	
請求金額	2,600円		4,000円		
<内容>					
毎月15時間分		2,000円	毎月15時間分		2,000円
家族会員サービス利用料		600円 (300円×2名)	子 会 員 1 子 会 員 2		1,000円 1,000円

問い合わせ先：BIGLOBEカスタマーサポート 0120-86-0862

Hardware

IDEドライブでUltra SCSIの転送速度を
実現するインターフェースカード

IFC-USP-M

メルコは、PCIバス対応マルチコネクトUltra SCSIインターフェースカード「IFC-USP-M」を発売した。

カード上には外付けSCSI、内蔵SCSI、内蔵IDEの3ポートが装備されており、各ポートは同時に使用可能。IDEドライブは、独自開発のATA-SCSI変換技術「Ultra SDAT」方式の採用により、最大20MB/秒のUltra SCSI転送を実現している。また、DCS/Vマシンでは拡張int3ユニットに対応し、最大で8.4GBまでのハードディスクをサポートしている。



対応機種：PC9200未満を搭載したOCS/Vマシン、PC95-NXシリーズ、PC-9521シリーズ
対応OS：Windows 95、Windows NT 4.0/3.51
価格：1万9800円
問い合わせ先：052-619-1827

Hardware

K6 266MHzを搭載したミニタワー型パソコン

FMV-DESKPOWER MVI 265

富士通は、AMDのK6を搭載したミニタワー型パソコン「FMV-DESKPOWER MVI 265」を発売した。

プロセッサの動作周波数は266MHzで、32MBのメモリーを搭載。ハードディスクは3.2GB、CD-ROMドライブは最大24倍速で、56kbpsモデムと15型CRTを標準装備する。筐体は「マイクロータワー」と呼ばれるコンパクトなミニタワー型を採用。Windows 95はもちろん、ワード98やロータス1-2-3 98、インターネットエクスプローラ4.01など、多彩なソフトをプレインストールしており、Windows 98発売後は、無料でOSのアップグレードが行える。



価格 ¥219,800円
問い合わせ先 FMインフォメーションサービス
0120-89-4321

Software

Windows 98 インストール支援ソフト

WinStart98

エー・アイ・ソフトは、Windows 98インストールサポートツール「WinStart98」を、アンインストールラーツール「DiskX Tools Ver4.0」にバンドルして発売した。

ユーザーが組み込んだ常駐プログラム、デバイスドライバ、ユーティリティなどによって変更が加えられた環境や、レジストリーの書き換えなどで高度なカスタマイズを施した環境では、Windows 98のインストールが異常終了することが起こりうる。WinStart98は、Windows 98の導入前に既存の環境を解析し、インストールの際発生するようなプログラムを解除するツールだ。Windows 98のインストールに必要なディスク容量が不足している場合は、ウィザードメニューからDiskX Toolsのアンインストール機能呼び出し、不要なアプリケーションやファイルを削除することも可能。さらに既存のWindows 95環境とWindows 98環境を共存させ、必要に応じて起動OSを選択できるマルチブート機能も装備する。



対応機種 486 66MHz以上のCPUを搭載したマシン
対応OS 日本語版Windows 95/98
動作環境 メモリー16MB以上、ハードディスク15MB以上の空き領域
価格 9,800円
問い合わせ先 03-3376-7122

ワンポイント解説

互換CPUを搭載したパソコンは買い得か

最近になって、富士通やコンパックなどの大手メーカーから、K6を搭載したパソコンが相次いで発売されている。価格はMMX Pentiumマシンよりも低く抑えられているが、果たして性能的にはないのだろうか？

結論から先に述べると、ビジネス主体の用途であれば、両製品にはほぼ同等か、むしろK6の方が優れているといえるだろう。今まで大手メーカーのパソコンに搭載される機会が少なかったのは、メーカーが「インテル」のブランドイメージにこだわっていたためであり、Pentiumに圧倒的なアドバンテージがあったわけではない。

ただし本誌読者のように、ゲーム主体の用途でパソコンを使用する場合は、MMX Pentiumマシンを選択した方がよい場合もある。というのは、3Dの描画速度に関わる浮動小数点演算の処理に関しては、MMX Pentiumの方が若干勝っているからである。あるいは、Celeron搭載モデルにする、という選択も考えられる。セカンドキャッシュを省略したことで、ビジネスソフトの処理に関わる整数演算速度は低下しているが、描画性能ではMMX Pentiumよりも優れている。

このように、各CPUごとに得意分野、不得意分野があるため、使用目的を確認した上で、パソコンに搭載されているプロセッサを選択するのがいいだろう。

Software Windows98対応のホームページ更新ツール

MySite

アスキー・サムシンググッドは、ホームページ更新ツール「MySite」を8月7日に発売する。

このソフトは、同社から発売中のTCP/IPアプリケーション統合パッケージ「NetWork CompoVer.1.1」から、FTPクライアントと「TELNETクライアント」をセレクトし、さらにホームページ更新ツール「サイトアップローダ」を追加して1パッケージに収録した製品。

サイトアップローダは、更新したホームページをアップロードする際に、変更のあったファイルだけを対象とすることが可能で、転送時間が必要最低限に抑えられる。また、転送先のサーバーごとに漢字コードの自動変更を設定したり、転送モードを自動選択することも可能。FTPクライアントはWindowsのエクスプローラに完全統合されたツールで、FTPサーバーとローカルファイルのやり取りをエクスプローラ上で行える。TELNETクライアントは、表示内容のバックログ機能、ウィンドウサイズに連動したフォントの自動調節機能など、Windows環境ならではの機能を満載している。



対応機種 486 100MHz以上のCPUを搭載したパソコン
対応OS Windows 95/98/NT 4.0
動作環境 メモリー16MB以上
TCP/IPまたはLAN接続が可能な環境
価格 9,800円
問い合わせ先 アスキー・サムシンググッド
ネットワーク事業部 03-6438-7658

Software 西暦2000年問題に対応したPC DOS

IBM PC DOS 2000

日本アイ・ビー・エムは、西暦2000年問題に対応した「IBM PC DOS 2000」の日本語版および英語版を発売した。

従来のPC DOSと互換性を保ち、i286以上のCPUを搭載したPC/AT互換機上で動作する。このため、1996年以降に搭載された多くのパソコンが有効活用できる上、これまで構築してきたアプリケーションや蓄積されたデータなどを継承しつつ、西暦2000年問題にも対応できる。また、1999年に導入が予定されている欧州統合通貨「ユーロ」の記号にも対応している。



価格 9,800円
問い合わせ先 ディバイスIBM
0120-04-1992

Hardware 56kbpsにアップグレード可能なボックス型モデム**PV-BF3356HW**

アイワは、33.6kbps対応のボックス型FAXモデム「PV-BF3356HW」を発売した。

製品出荷時のデータ通信速度は33.6kbpsだが、必要に応じて56kbpsへのアップグレードが保証されている。通信規格はV.90またはx2をサポートしており、アップグレード料金として3,000円が必要となるが、x2からさらにV.90へアップグレードする場合は新償となる。本体にはイルミネーションディスプレイが搭載されており、モデムの動作状態を一目で確認できる。また、専用のスタンネットエクスプローラ、ニフティマネージャを初めとする各種通信ソフトや英文翻訳ソフトなどが付属する。



価格：1万2,600円
問い合わせ先：アイワお客様ご相談センター 03-3371-7981

Software ホームページ掲載用マルチメディア・アプレット作成ツール**ロータス ビーンマシンR1.1**

ロータスは、プログラミングすることなくJavaアプレットが作成できるツール「ロータス ビーンマシンR1.1」を発売した。

Javaのコンポーネントアーキテクチャ・JavaBeansを採用し、テキスト、画像、音声、アニメーション、特殊効果などのマルチメディア機能をはじめ、外部データベースへのアクセスコントロールなどの機能を含む22種類の部品を同梱する。これらの中から必要な部品を選択して、それぞれの属性や他の部品との関連などをマウスで選んで組み上げていくだけの簡単操作で、Webページ用のアプレットが作成できる。



9500S/Windows 95/NT 4.0
動作環境 Pentium 133MHz以上、メモリ16MB
(NTでは32MB)以上、ハードディスク空き領域128MB以上
価格：1万2,800円
問い合わせ先：ロータスインフォメーションセンター 03-5496-3111

Hardware K6-2 300MHzとメモリ128MBを標準搭載した15万円台のタワー型パソコン**章鉄K6 II-300/3D**

オーテックは、AMDのK6-2 300MHzを搭載したタワー型パソコン「章鉄K6 II-300/3D」を発売した。

マザーボードは、Micro-Star社の「MS-6169」を採用しており、ベースクロック100MHzをサポートするチップセットAladdin V (M1543)と、同じく100MHzに対応した128MBのSDRAMを搭載している。ビデオカードはASUSTek社のAGP-V3000 (RIVA128搭載)、サウンドカードはダイヤモンド・マルチメディア・システムズのMonster Soundを採用しており、そのほか、4.3GBのハードディスクと最大34倍速のCD-ROMドライブを装備する。OSはWindows 95がブレインストールされているが、Windows 98アップグレードクーポン券も付属する。



価格：15万9,000円
問い合わせ先：オーテック 045-482-0281

Software**ネットスケープのWebブラウザにShockwave Flashプラグインを同梱****ネットスケープナビゲーター**

マクロメディアとネットスケープ・コミュニケーションズは、今夏以降にリリースされるすべてのネットスケープナビゲーターに、Shockwave Flashプラグインを同梱することにした。

これにより、ナビゲーターのユーザーはプラグインのダウンロードやインストールといった面倒な作業をせずに、Webグラフィックス、サウンド、アニメーション、高品位イラストレーションなどのFlashコンテンツを楽しむことができる。



問い合わせ先：マクロメディア 03-5563-1980

Hardware**128音の同時発音可能なデジタル音源ユニット****トーンジェネレータ MU128**

ヤマハは、パソコンからのコントロールで自動演奏を行うコンピュータミュージック用デジタル音源ユニット「トーンジェネレータ MU128」を発売した。

従来機「MU100」の2倍分の能力を備え、120音同時発音・64パート同時演奏を実現した。これにより、従来では表現しきれなかった「ペダルを踏んで余韻を残したピアノ演奏」や「厚みのある大編成のオーケストラ演奏」などが表現可能となり、フルオーケストラ演奏もリアルに再現できるようになった。また、XGフォーマットにも対応する。



価格：11万9,000円
問い合わせ先：ヤマハ電子楽器部 063-460-2432

Hardware IEEE 1394対応の8ポートHUB

ASB-H048

アドテックスは、IEEE1394対応の8ポートHUB「ASB-H048」を発売した。

高速シリアルバスインターフェース規格のIEEE1394および、主なP1394A規格に準拠し、八つのポートを装備。IBM製PHYチップの採用により、100、200、400Mbpsでのデータ転送レートをサポートしており、ホットプラグおよびプラグ&プレイにも対応。入力電圧レベル4V～40Vまでのケーブルパワー（IEEE1394用ケーブルからの電源供給）に対応するほか、DC入力端子による外部からの電源供給も可能。



価格：26万円

問い合わせ先：アドテックス 0468-45-1212

ワンポイント解説

IEEE

Institute of Electrical and Electronics Engineersの略。アイトリブライーと発音し、アメリカ電気電子技術者協会と訳読される。アメリカの電気技術者と電子技術者により構成される協会で、LANの標準化・規格制定などの作業を行っている。IEEE1394はシリアルバスに関する規格で、デジタルビデオカメラ(DVC)、デバイスベイ(HDD、CD-ROMの格納ベイ)などを接続するための、高速デジタルインターフェースの標準と成りつつある。

Hardware

USBケーブル経由で画面調節が可能な19型ディスプレイ

CV821X

東京特殊電機は、19型ダイヤモンドロロンを採用したディスプレイ「CV821X」を発売した。

ブラウン管は、19型ナチュラルフラット・ダイヤモンドロロン管を採用し、表面には外光の反射を低減するスーパーARコーティング処理を施している。AGピッチは中心部で0.25mm、周辺部で0.27mm。ディスプレイの左右側面に各2ポート、計4ポートのUSBインターフェースを装備する。また、製品に付属するUSBケーブルでパソコンと接続することにより、専用のアプリケーションソフト（9月にWeb上で配布予定）を使ってディスプレイの各種画面調整が行える。



価格：14万8,000円

問い合わせ先：03-5273-2022

Hardware

ゲームポートを筐体前面に配置したミニタワー型パソコン

PRESARIO 5010

ココンパックは、Celeron 266MHzプロセッサを搭載したミニタワー型パソコン「PRESARIO 5010」を発売した。

メモリーは64MBのSDRAM。ビデオチップはAGP X2モードに対応したATI 3D Rage LT Proを採用し、ゲームポートおよびUSBポートを筐体の前面に配置している。そのほか、4.0GBのハードディスク、最大32倍速のCD-ROMドライブを装備し、15インチディスプレイとJBL ProAudioスピーカーが付属。ワード98、エクセル97、インターネットエクスプローラ4.01などに加え、マイクロソフトサッカー（日本語版）、MOTO RACER MMX（英語版）といったゲームソフトが添付される。また、Windows 98の無償アップグレードクーポン券も付属する。



価格：オープンプライス

問い合わせ先：ココンパック・プレザリオ・サポートセンター 0120-069509

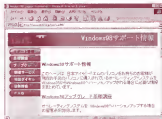
Etc.

Windows 98アップグレードに関するサポート情報を提供

日本アイ・ビー・エム

日本アイ・ビー・エムは、同社製パソコンのOSをWindows 98にアップグレードするための、サポート情報の提供をホームページ上で開始した。

アップグレード時の基本的な注意事項や、アップグレードキャンペーンに関する情報、機種別・周辺機器別の動作確認情報などが公開されているほか、Windows 98に関して問い合わせの多かった事例をQ&A形式にまとめたコーナーも設けられている。また、必要に応じて、最新のデバイスドライバをダウンロードすることもできる。



URL: <http://www.ibm.co.jp/pc/win98/>

Etc.

「インターネット・ミュージック・コンテスト'98」の開催

光栄

光栄は、同社のホームページにおいて、パソコンゲームのBGMをテーマとした「インターネット・ミュージック・コンテスト'98」を開催する。グランプリおよび優秀賞作品については、ゲームのBGMとして採用される。応募要項は以下のとおり。

募集タイトル: 光栄より先に発売予定のWindows 95用音楽シミュレーションゲーム「約束の絆」および、Windows 95用音楽シミュレーションRPG「太鼓達人」のBGM
募集曲: 「約束の絆」登場女性キャラクター3名分のメインテーマ1曲および「太鼓達人」の主人公「鳴神秀吉」のテーマ1曲
募集期間: ホームページ (<http://musiccontest.koei.co.jp/>)にて募集期間: 1998年7月8日(木)～8月31日(月)
応募方法: CMT対応のMIDIデータを手で入力(未発表曲に限る)
審査方法: 各ゲームの開発プロジェクトチームが審査
結果発表: ホームページ上で発表(10月予定)
問い合わせ先: 045-661-8881



Hardware

9万円台の14型TFT液晶ディスプレイ

FTD-XT14S-A

メルツは、9万円台に価格を抑えた14インチアナログTFT液晶ディスプレイ「FTD-XT14S-A」を発売した。

同製品は、低価格・省スペース・省電力を同時に実現した液晶ディスプレイで、実行きは17型CRTの約1/3に相当する15cm、消費電力は1/3以下の30Wとなっている。画面の表示サイズは284.9(W)×213.7(D)mm、画素ピッチは0.278×0.278mmで、最大解像度は1024×768ドット(26万2144色表示)。輝度、コントラスト、水平カウンタ数、クロックデレイ、表示位置、RGBなどの画面調節機能を持っている。



対応機種: D-sub15ピン3月タイプD98出力端子を備えたO/S/Vマシン、PC88-NXシリーズ、PC8800シリーズ、価格: 9万9,800円
問い合わせ先: メルツインフォメーションセンター 062-618-1827

Software WebページをTV風にめくってくれるシェアウェア

サイトクルーズ/パーソナル

NEGは、インターネットウェブ自動閲覧ソフト「サイトクルーズ/パーソナル」をインターネット上で発売した。

ブラウザ上で表示中のページにリンクされたページを検査し、自動的に順々に表示させたり、キーワードで検索したページを順次表示させることが可能。これらの機能を利用するとサイトを巡回するためのシナリオが自動生成されるため、探みに応じてこのシナリオを編集しておけば、オートパイロットソフトのように、指定した時間に指定したホームページを自動的にダウンロードさせることができる。

約500円/Windows 95/NT 4.0
対応ブラウザ: インターネットエクスプローラ、ネットスケープナビゲーター
価格: 3,900円(試用期間1ヵ月)
ダウンロード先: <http://www.win95.co.jp/techuse/personal/>



Etc.

3D Blaster Voodoo2が
当たるキャンペーン

クリエイティブメディア

クリエイティブメディアは、グラフィックス製品の発売3周年を記念して、6月20日から8月20日まで「3D Blaster Voodoo2が当たるキャンペーン」を実施する。

期間中に「Graphics Blaster Extreme」シリーズまたは「3D Blaster Voodoo2」を購入してユーザー登録を行うと、抽選で毎月100名に「3D Blaster Voodoo2 12MB/8MB」がプレゼントされる。抽選は7月末と8月末に秋葉原の店頭で行われ、当選者は同社のホームページで発表される。



URL: <http://www.creaif.co.jp/>
問い合わせ先: クリエイティブメディア
03-3256-5577

Hardware

UltraDMAに対応した7,200rpmの10GBハードディスク

DiamondMax Plus 2500

マクスタアは、E-IDEハードディスクのハイエンドモデル「DiamondMax Plus2500」を発表した。

ディスク容量は10.0GBで、MRヘッドを採用し、512KBのキャッシュバッファを搭載する。ディスク回転数は7,200rpm、平均アクセスタイムは9.0ミリ秒で、UltraDMAおよびPIO Mode4/DMA Mode2に対応する。独自開発のECC(エラー訂正コード)を内蔵しており、EPA Energy Star「グリーンPC」規格適合ATA省電力コマンドをサポートしている。製品は、DEMメーカー向けにサンプル出荷が開始されている段階だが、すでに秋葉原の店頭で、4万3,800円程度の価格で出ていている。



問い合わせ先: 日本マクスタア 03-3345-8990

Hardware

V.90とK56flexに対応したFAXモデム

MRV56XL

マイクロ総合研究所は、56kbpsモデムの標準動作V.90とK56flexの両方式に対応したFAXモデム「MRV56XL」を発売した。

V.90については、グローバル オンライン ジャパンやAOLといったプロバイダーが、すでに対応アクセスポイントの開設を始めており、MRV56XLを使えば、V.90とK56flexの切り替え操作なしで、両方の接続が可能になる。今後ファームウェアの更新が必要になった場合は、同社のホームページから最新ファームウェアをダウンロードしてバージョンアップできるよう、フラッシュROMを標準搭載。NTTナンバーディスプレイに対応しているため、モデムのシリアルポートからパソコンに、発信者通知番号が出力できる。



価格 オープン価格
対応OS Windows 3.1/95/98/NT4.0、
通信Tat7.1以上
問い合わせ先 03-3458-8021

Software

英日/日英の双方向に対応した低価格翻訳ソフト 英語も日本語も訳せ!!ゴマ バイリンガル Ver.3

エー・アイ・ソフトは、英日/日英双方向に対応した翻訳ソフト「英語も日本語も訳せ!!ゴマ バイリンガル Ver.3」を8月7日に発売する。

翻訳ソフトメーカーとして知られるエムティオ本との技術提携により開発した双方向翻訳ソフトで、30分野約万語の専門辞書を搭載し、各種ワープロやメールソフト、ブラウザのツールバーから翻訳機能を利用できる。OLE2に対応したドラッグ&ドロップ翻訳機能や、クリップボードに文章をコピーすると自動的に翻訳する機能を搭載するほか、「訳せ!!ゴマ」の画面上に、ダイレクトに文章を入力して翻訳させることも可能。また、ホームページの上の文章を翻訳する場合、画像レイアウトを指さなくともテキストだけを翻訳してHTMLファイルに保存できるため、英文ホームページの作成に活用できる。



対応OS Windows 95/98/NT 4.0
動作環境 メモリ=32MB以上、ハードディスク空き領域70MB以上
対応ブラウザ、ネットスケープナビゲーター3.x、ネットスター3.x、インターネット4.x、インターネットエクスプローラー4.x
価格 11万9,800円
問い合わせ先 03-3376-7122

Hardware

K6-2 300MHzを搭載した低価格パソコン PAT-K6 II 300

高木産業は、K6-2 300MHzを搭載したタワー型パソコン「PAT-K6 II 300」を発売した。

VIA MVP3 (チップセット)を採用したSocket7マザーボード上に、ベースクロック100MHzに対応した64MBのSDRAMを搭載。Intel740と8MBのビデオメモリを搭載したAGP対応ビデオカード、Sound Blaster AWE32互換サウンドカード、外付けステレオスピーカー(PS-730)など、3Dゲームマシンとして十分な装備を持つ。そのほか、Ultra ATAに対応した4.3GBのハードディスク、最大36倍速のCD-ROMドライブを搭載。Windows 95がプレインストールされているが、Windows 98発売後にOSを無償でアップグレードできる。



価格 16万4,500円
問い合わせ先 0120-339-605

Hardware

PCI対応オーディオMIDICカード SW1000XG

ヤマハは、XGフォーマット対応のデジタル音源とデジタルオーディオ録音・再生機能を一体化した、PCIバス用サウンドカード「SW1000XG」を8月25日に発売する。

製品に付属する音楽作成ソフト「XGworks for SW1000XG」を使えば、ボーカルやギターなど、生楽器の演奏を直接パソコンに取り込める。楽曲データの作成・録音やミキシング、ハードディスクへのデジタル録音・デジタル出力という音楽作成に関するすべての行程を1枚のカードとソフトで実現しているのが特徴。また、XGフォーマットに対応した1,313音色、32パート64音同時発音の高音質音源を内蔵しており、最大12チャンネルのオーディオ信号と組み合わせて、ホームページやCD-ROMなどのマルチメディアコンテンツ、ボーカルや生楽器を加えた楽曲の作成も手軽に行える。



対応機種 PCIバスを搭載したDOS/Windows、PC-9800シリーズ、PC98-NXシリーズ
対応OS Windows 95以降
動作環境 Pentium 166MHz以上、メモリ=32MB以上、ハードディスク空き領域60MB以上、VGA以上のディスプレイアダプター(PC-9800シリーズでは640x480ドット256色以上)を推奨
価格 6万9,800円
問い合わせ先 ヤマハ電子楽器営業部03-450-2432

ワンポイント解説

XGフォーマット

ヤマハが監唱するMIDI規格で、GM規格に対して上位互換性を持つ。拡張性を考慮した音色の配列、480以上の音色数、音色の修正、3種類以上のエフェクト、ダイナミックフィルター、外部入力への対応などが規定されている。

フィア:ロードトゥ ワールドカップ 98

メーカー: エレクトロニック・アーツ・スクウェア

デカ頭&新喜劇モードで一味違う楽しみ方を

ワールドカップの熱い季節も終わり、この「フィア:ロードトゥ ワールドカップ 98」で余韻に浸っている人も多いはず。

さて、このゲームの美える楽しみ方をいくつか紹介しよう。まずは「選手エディット」をメニュー画面から選択。選手のカスタマイズ画面になったら、選手名を「eac rocks」にし、Enterキーを押す。すると、チート選択画面が現れるので、「Big Heads」にチェックを入れ、ゲームを始めよう。なんと、超デカ頭な選手たちが真剣にプレイするぞ。

また「xplay」とタイプすれば、ゲーム画面の中央上に、10~25秒のカウントダウン表示が出る。これが0になると、ボールをキープしているチーム全員が喜劇新喜劇よろしくズッコケて、ボールを手放してしまう。一方のチームだけを有利にするコマンドではないところがスポーツゲームらしくて気持ちいいね。



選手エディット画面で、選手の名前に「eac rocks」と入力し、ポップアップしたウインドウの「Big Heads」にチェックマークをつければ、すると

フィア:ロードトゥ ワールドカップ 98のチートコマンド一覧

eac rocks	選手の頭がでかくなる
jimmy stamie	八広島モードで相手が続く
dandadsh	Crazy Ballモード(ボールが狂ったように動く)
urlofus	フィールドの奥奥に見えない壁ができる
xplay	ボールを持っているチーム全員がこける
footy	選手全員が動きがぎこちなくなる



やっぱり、「ゴォォォ!」の怪獣的なポーズも、キヤリリ、デカい顔のせいでさすがのゴッパにもなってしまうのだ

いかに野郎 CHEAT COMMAND

FORSAKEN

メーカー: アクレ임・ジャパン

超強力? ド派手ビームと無敵モード発見

派手な火勢と心地よい浮遊感がくせになりそうな「FORSAKEN」には、ド派手なビーム兵器が隠されていた。メニュー中に「bubbles」とタイプしてチートモードに入り、続いて「jimbeam」とタイプする。ゲームに戻ったら「Beam」選択キー(デフォルトでフルキーの「5」キー)を押すと、軽束ビームが発射できる。もう一度押すと、一瞬にして画面をホワイトアウトさせるほどのビームが出るぞ。ただし、見た目は効果は強くないので、がっかりしないように。

お約束の無敵モードは、「lamzeus」だ。ノーダメージ、フル装備に加え、このモードだけのミサイルと機関が使えるようになる。どちらも目玉の形で、結構気持ちいいのだ。



見よ、軽束ビームの威力! とはいっても、効果は通常のゲームとあまり変わらないくらいだから



これが、無敵モードで使えるようになる機銃「SPD」。ただでさえ印象的なのに、面白くなってかなり不思議だ

Outwars

メーカー：マイクロソフト

無限ロケットバック&グライダーウイングで空の帝王を目指せ

バケモノ相手に戦えば、映画「スターシップ・トゥルーパーズ」の世界、マルチプレイでは横走り銃撃の可能なリアルサバイバルゲームとして遊べる「Outwars」のチートコードを公開しよう。

まずは定番の無敵モード。プレイ中にEsoキーでポーズメニューを表示させて、「macload」とタイプしてEnterキーを押す。成功すると画面左上に「お前は不死身だ!」と表示されて無敵になる。ちなみに日本語版だと、チートの成功表示に成勢のいいものが多く、さらに燃え燃えになること間違いなしだ。

しかし、無敵モードだけではクリアは難しい。なぜならロケットバックはエネルギーの消費量が大きく、雲地に失敗すると体勢を立て直す前に燃料切れになってしまう。そこで、先ほどの要領で、今度は「keymaster」と入力して、無限ロケットバックモードに入ろう。燃料ゲージは減っていくけれど、空になっても噴射オーケーだ。

また、序盤では手に入らないグライダーウイングでも、「buzz」で使用可能。訓練生救出ミッションでも、格好良く現場に急行できるぞ。

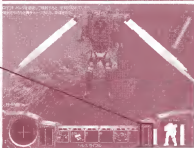
ゲーム開始直後では入力がうまくいかないこともあるけれど、オープニングの音声メッセージが終わってからなら、まず大丈夫だ。

お前は不死身だ!



無敵だと知らずに敵に近づくと、ダメージ受けては困る。でも、無敵ならどうにか生き残る。

今度は「お前は無敵か!」って聞かれたら「YES」って答えな!



エネルギーが尽きたら、ほっとして燃料を補充しつづける。いつかは見ることもできない。マップの青い線が燃え尽きたら、それはそれでいい。



永遠に飛べるぞ! グライダー モード オン



素早く翼を広げて飛ぶグライダーウイングモード。ちなみに「buzz」とは、映画「TOY STORY」の主人公、バズ・ライトyearのことで、映画開始のコマンドは始まるぞ。

Outwarsのチートコマンド一覧

code	機能モード
keymaster	ロケットバック燃料が無尽に
buzz	グライダーウイングがいつでも使える
dirtyherry	弾切れ耐性
framerate	フレームレートが表示される
sniperp	倍鏡がプレイ中に変更できる
timewarp	タイマー停止
gonhome	スタート地点に戻る
thrasher	レーダー機能強化する
snakeara	スナーク機能強化する



GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えるこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

文/安井 勉



ゲームに当てるチートパッチとはどのようなものですか？
(青森県・林崎振弘)

A パッチに関しては、本ページでも以前回答したことがありますが、プログラムの修正や改造を施す行為またはその目的を持つデータ、プログラムのこと。その中でもチートパッチは、チートの名が示す通り「いんちき」を行うためのパッチということになります。

プログラムファイルそのものを書き換えるものもあれば、プログラムの実行時にメモリーに読み込まれた内容を書き換えるものまでさまざま

です。なかには、デバッグツールを応用したものもあります。シェアウェアを登録コードなしで使用できるようにしたり、ゲームに本来ない機能を盛り込んだりするような、いんちき行為の元となっています。

また、プログラムを書き換えるので、ゲームにチートパッチを当てるときには、セーブデータなどのバックアップを取っておいた方がいいでしょう。



ネットニュースなどで近頃目立つのですが、「SPAM」とはなんなのでしょう？
(東京都・石川尚宏)

A 「SPAM」は、インターネット等を通じて、大量の電子メールを無作為に送付する行為や、そのような電子メールを意味します。どこでどう調べたのか、毎日のように送られてくるダイレクトメールや、勧誘電話の電子メール版だと思えばおおむね正しいでしょう。この名前自体は特に意味はなく、コンピューター用語の略でもありません。語源は、「SPAM」という肉の缶詰の商標です。

SPAMの送付元は、メールアドレスの自動取

電子ダイレクトメールの代名詞にされてしまった缶詰「SPAM」だ。製造元のHormel Foods社は現在、SPAMメール送付を請け負う企業に対し、商標を使用しないよう要請している



得ソフトなどで作成したリストに向けて、数千から数万の電子メールを送りつけます。これは、インターネットによって共有されるインフラ資源を利己的に占有する行為です。SPAM送付を請け負う会社もあり、問題となっています。送られた側は、知らないうちに自分のアドレスが調べられて気味が悪いですし、時間や接続料金の無駄、小さなサイトだとSPAMのせいでサーバーがダウンするなどの被害を受けます。特に、非営利的で真面目な議論を展開するメーリングリストな

どに投稿されると話題を中断させてしまいます。SPAMに慣れているネットワーカーは少なく、これについて議論を行うメーリングリスト(構造的に面白いですね)などもあります。



IEやネットスケープにある「cookies」とは、どのような設定なのでしょうか？

(山形県・武口元春)

A インターネットでは、ホームページ作者が閲覧者の情報を自動的に取得する仕組みを「cookies」と言います。これによって、作者は閲覧者の情報を収集整理することができるようになります。

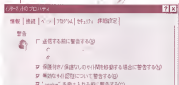
cookiesは、クリーニング屋のレシートのような役割を持っているといえるでしょう。まず、訪れたページから差し出されるcookiesを閲覧者のブラウザが受け取ると、閲覧者のパソコンの中にcookiesのファイルができます。次回以降に訪れると、そのファイルから情報が吐き出され、相手のページに伝わります。すると、相手のページは「ああ、昨日来て、掲示板に書き込みをした(ワイシャツ出していた)人だな」と、どの閲覧者が特定できるのです。また、この時点で伝わるのは、閲覧者の動向(いつ来た人か、何

をしていった人か)だけです。名前や住所などのプライベートな情報は、自分から伝えるようなことをしないう限り伝わりません。

ホームページでは、このような閲覧者の情報を持っていた方が便利な場合があります。例えば、電子掲示板(BBS)などで書き込みを行うたび、ニックネームなどを記入するのは煩わしいものです。しかし、アクセスしているユーザーを特定できれば、2度目からは前回使用したニックネームを自動的に設定してくれるようになります。

cookiesの中には、このように閲覧者の便宜を図る目的のために作られたものばかりではなく、悪用する目的でホームページ閲覧者の情報を収集するものもあります。

このため、ブラウザによってはcookiesに対するセキュリティレベルを設定できるものもあります。



たいのブラウザでは、このようにcookiesに関するセキュリティを設定できるようになっている。必要な場合は、チェックしておくといいたい。



Direct3Dに対応しているゲームを3Dアクセラレーター搭載のマシンで起動すると、ゲームによっては(通常の)ビデオカードで描画をするか、3Dアクセラレーターで描画をするかを選択できるものがあります。このような選択ができないゲームで、描画を切り替えるにはどうすればいいのでしょうか？ (岡山県・久世淳一)

A 昨今、3D描画技術を多用するタイトルが、ジャンルを問わず多くなりました。ゲームソフトの中には、Glideにネイティブ対応したものもあれば、Direct3Dのみに対応したものもあります。ゲームをプレイしていると、どちらの機能を使って描画がなされているか厳密には分からず、ふるまいを特定したいということもあるでしょう。

3D Control Centerは、そのような目的で作成されたプログラムツールで、<http://ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/APOC3D/DRIVERS/3DCC.zip>から入手できます(42KB)。使い方は簡単で、起動するとタスクバーにアイコンが表示され、クリックすると、どのカードを使うか選択する画面が現れます。



3D Control Centerは、ファイルサイズも小さく、短時間でダウンロード可能だ。実行すると、タスクバーに表示され、簡単に描画の切り替えができるようになる。

普通にゲームを楽しむには必要の低いツールではありますが、3D描画速度や品質によってゲームの有利不利があるようなゲームもありますので、一度チェックしてみるとよいでしょう。

疑問・質問は編集部まで、Eメール(playonline@axela.co.jp)もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

Play Online **144** September 1999

付録CD-ROMで実体験 ネットワークゲーム体験版の使い方

収録ソフトのインストール方法

7TH LEGION

- ①付録CD-ROMの7THLEGIONフォルダに収録されている
[7THSW1.EXE]をダブルクリックしてください。

エイジオブエンパイア アップデートプログラム

- ①付録CD-ROMのAOE_V1.0Bフォルダに収録されている
[MSAOE10B.EXE]をダブルクリックしてください。
©1997-1998 Microsoft Corporation.
All rights reserved.

DIABLO IIムービー

- ①付録CD-ROMのDIABLO2フォルダに収録されている[DIABLO2
.EXE]を、ハードディスクにコピーしてください。
②コピーした先の[DIABLO2.EXE]をダブルクリックしてください。

FREESPACE THE GREAT WAR

- ①付録CD-ROMのFREESPACEフォルダに収録されている
[FSDemo1Q.EXE]をダブルクリックしてください。

GAMESPY Ver.2.01

- ①付録CD-ROMのGAMESPYフォルダに収録されている
[GAMESPYINSTALLER201.EXE]をダブルクリックしてく
ださい。

INCOMING

- ①付録CD-ROMのINCOMINGフォルダに収録されている
[INCOMING.EXE]をダブルクリックしてください。
②自動的にZIPファイルが解凍されますので、解凍先のフォルダ
にある[INCOMING.EXE]をダブルクリックしてください

InfoSphere接続サインアップキット

- ①付録CD-ROMのINFOSPHEREフォルダに収録されている
[README.TXT]、もしくは[README.HTML]を参照の上、
インストール・実行してください。

インテリポイント アップデートプログラム

- ①付録CD-ROMのIP22JWEBフォルダに収録されている
[DOWNLOADINT22.HTM]を参照の上、[SETUPJPN.EXE]
をダブルクリックしてください。
©1983-1998 Microsoft Corporation.
All rights reserved.

マジック・ザ・ギャザリング

- ①付録CD-ROMのMTG2フォルダ内に収録されている[README.
TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

なんバククライアントソフト

- ①付録CD-ROMのNANBATOフォルダに収録されている
[INSTALL.EXE]をダブルクリックしてください。
※本誌p.093の記事に、詳細が掲載されているので、併せてご覧
ください。

ODN接続サインアップキット

- ①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.
TXT]を参照の上、インストール・実行してください

PAWKクライアントソフト

- ①付録CD-ROMのPAWフォルダに収録されている[PAWXJ
SETUP116.EXE]をダブルクリックしてください。
※本誌p.027、およびp.096の記事に詳細が掲載されているの
で、併せてご覧ください。



STARCRAFT

- ①付録CD-ROMのSTARCRAFTフォルダに収録されている
[SCDemo EXE]をハードディスクにコピーしてください。
②コピーした先の[SCDemo EXE]をダブルクリックしてください。

SWAT2

- ①付録CD-ROMのSWAT2フォルダに収録されている
[SWAT2DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

Play Online SQUARE

読者コーナー

パソコンは主に仕事で使用していたのですが、「DIABLO」でゲームを覚え、「ULTIMA ONLINE」で、コミュニケーションの面白さを知ってしまい、今では毎日ゲームのためにパソコンを立ち上げてしまいます。ついでに万年寝不足です。(栃木県・橋本宏明)

ネットワークゲームの中毒者です。気を付けてください。ネットワークゲーム中毒にかかると、パソコンや通信機器に関する知識が知らないうちに身に付いてしまう。英語力が向上する。遠隔地の友人が増える、などの症状が現れます。また、お金が結構かかるので、仕事やバイトを今まで以上に頑張ってしまう人もいるようです。

DIABLOというゲームに出会い、わが家のパソコンではほとんどゲーム機と化しています。仕事中でも、何をしても何してもDIABLOのBGMや、ブッチャーの「フレッシュ・ミート」などのセリフが頭をよぎります。ほとんど病気。(愛知県・後藤芳規)

あなたもネットワークゲーム中毒にかかっているようです。おそらく「DIABLO」に対しての欲求が高まっていると思われるので、今月号の付録CD-ROMに収録されている、DIABLOムービーをご覧になって安静になさってください。くれぐれも、仕事に「フレッシュ・ミート」など口走ることのないように、気を付けてください。

3Dゲームに興味があり、早速Monster 3D IIを増設して、「QUAKE II」を買いました。今まで見たゲーム雑誌はこれといったものがなく、先日ふらっと立ち寄った本屋で初めて「Play Online」を見て、これだと思いました。そして、すぐに全バックナンバーを本屋に注文しました。これから毎月買っていきます。ヨロシク!(神奈川県・文殊川徹)

Play Online編集部には、QUAKE IIに代表される3Dシューティング好きの編集者が何人かいます。もちろん、編集用パソコンには3Dアクセラレーターが入っています。日夜、3Dゲームの合間に仕事をしている彼らは、同業者の中ではかなりイケます。実際、編集部対抗の対戦大会でも、強そうなイメージのある誌友やTW誌など相手にならないぐらいです。と言っても、本誌に攻略記事を書いてもらっているライターの方には、足元にも及びません……。

自宅のパソコンをPentium II 300MHzマシンに替えたのを機に、急激なネットワークゲームに参加したくて情報誌を探していたのです。そのとき貴誌が目につき、初めて購入しました。内容を読むだけで、ウキウキと楽しくなってくる構成で、どのソフトを買うか迷ってしまいそうです。飛行機ものが好きなので、その辺りからを考えています。機会があれば、初心者向けの特集なども入れていただければ、ありがたいです。(徳島県・堀川弘二)

ネットワークゲームの世界へようこそ。ビギナーの方にも、上級者の方にも楽しんでいただく誌面を作るために、編集部員一同、日々精進しています。どのように精進しているかについては秘密。

付録のCD-ROMやしがき切り離しや、目次が見やすかったり、組か、配達がうれしいです。開発者のインタビュー記事なども、多く載っていていいと思います。日本のゲームが少ないのは残念ですが、これからも頑張ってください。(福岡県・谷島司)

喜んでいただいて、こちらこそ非常にうれしいです。日本のメーカーが、ネットワークゲームを本格的に開発し始めているというニュースを最近耳にします。本誌では、面白いネットワークゲームは日本のものもガンガン紹介していきますので、ご期待ください。

N P O . N E T N E W S

この前、ULTIMA ONLINEやってたら、目の前で突然友人が爆発して死んだんです。壁で隠れた話と、強くなる術をもらって、敵だん爆発したらしい。ちなみに、この壁すり抜けがダウンして少し前の状態に戻ったので、無くなったアイテムも取り戻せたようです。(広島県・久保田正吉)



これらがその薬の正体。UO世界のこの薬「Purple Potion」は、魔法は「Explosion Potion」(Greater Explosion Potion)と名付けられている。敵と衝突してしまえば、UO netに送られてくる。安易に使用すれば、おもしろい。この薬を飲ませて死ぬのは、何となく悲しいという感想が、ULTIMA ONLINEの初期のころからあるという。5054がた人は、気を付けて。

自慢ショット募集のお知らせ

何人にも自慢したくしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた。編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの面白い瞬間を雑誌に掲載します。編集部まで、フロッピーまたはEメールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーのご返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

人と人のコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係がある。Play Online SQUAREでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。



Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、またはEメール(playonline@axela.co.jp)で、お願いいたします。

〒153-0042
東京都目黒区青葉台 3-1-12
株式会社アクセラ
第二編集部 Play Online編集部
〇〇〇〇係

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、Play Online特製グッズを差し上げます。

第4回 略語、感情の表現を使ってみよう

このコーナーでは略語、文法や標準英語の形式にとらわれない、チャット用の会話を紹介している。ネットワークゲーム特有のスタイルな言い回しを、楽しくながら覚えてほしい。今回はその中のいくつかのネットワークゲームでよく使われるもの、「略語」と感情表現する用語を説明しよう。

Hail game fanatics, how's your game? 昼夜分かつ、ネットワークゲームをほとんど楽しんでいるだろうか？ いつものとおり、ネットワークゲームで遊んで通えるの難しい。英語でのチャットをこなすための手助けを、多少なりともさせてもらう。どうだろうか。

今までの連載の中で、いちばん汎用性が高いのが、きっと今日の感情表現と略語だ。ゲームジャンルを問わずに使えるはずだ。

ネットワークゲームで大切なのは、ほかのプレイヤーとのコミュニケーションだ。諸君も日本語でなく、話のつなぎや相づちを「うわー」「そやっか」となど、悪がままに表現

し、表記できるだろう。ところが、英語だとなんとか話が通らなかったはいが、なんと相づちを打てないか悩む付かず困ってしまった、というような体験はないだろうか？

その気持まりな思いを解消するのが、下記の感情表現だ。日本語にだって、同じような表現に幾通りもの方法があるように、必ずしもこの表にあるとおりの訳句が使われるとは限らない。だが、それ以外のものは実質のチャットで、おぼろげに知ることが出来るはずだ。経験豊富なプレイヤーならメモを取るなり自分の努力をしても構はない。ここに一般的なものを、可能な限り挙げておいたのだ。ぜひチャットのノリを良くするために役立ててほしい。

gawd	God, Oh my God ああなんてことだ、まったく困った、 どうしよう	Godと音節を足すことを習った用語。 しかし、実際は口語表現として軽々と使われる
jeoz/geoz	Jesus Christ! げえっ！ なんてこと！	ごちやもとの表現と同じ発音。驚いたとき しじくしたときに用いられる
例) A: You got it? B: No sorry A: Jeez you suck	やったか？ いや、すまない グッ、マジかよ サイターたなあ	
注：今後あらためて触れるが、(主語) + suck (s) で、「〜はひどいものだ」「〜は頭にくる。ムカつく」「〜は新緑だ」という形になる。例として「このネットワークゲーム、こいつは自棄を使いこなせることもあるけど、また、また、はめて自分ばどう言われないようにしたいものだ。もちろん、冗談で使うこともある」		
ack/ick	あちやー、あ痛っ	悪いことがあったときに使われる
例) A: man it's nightmare B: what happened? A: I lost characters data B: Ack?	おい、まるで悪夢だよ 何があったんだ？ キャラクターが消失した あちやっ！ ーいっは痛えや	
注：文脈の「man」というのはここでは「まあ」「若い」「若い」という敬称の意味で、対象を正しく敬うなくてもよい。つまり女性が相手でも、気にせず使われる慣習となり本来の意味を失った語だ		
例2) man I'm tired	なあ、もう疲れたやつだよ	
whoa	どわーっ！	ものすごく驚いたときに使われる
woohoo/weshoo/wahoo yehawh など	やっつー、やっほー	盛大に喜ぶときに頻りに使われる。好きなものを 使おう
finally	やっとできたよ、おい	失敗続きでやっとうまくいったとき
例) A: Damn finally B: yeah you made it	ちくしょう、やっとうまくいったよ ああ、よくやったじやん	
注：A + made itで「よくやった」「やっつた」「やっつた」という意味を表す。使ってみよう		
argh	だーっ、もう	物事がうまく行かないときに使う
grrrrr	がるる	同上。怒り声のようなものだ
damn/dam/crap/dam/crap damn/it/don't/duh など (多量の発音あり)	だーっ、進め、ちやっ、あーあ、 まったくもう、このっ	あまり喜ばずくどいことに驚くときの言葉。 失敗や、悪い出来事、不愉快な事象に対して用い

see you

●感情表現略

プレイヤー同士が感情を表露すること、ゲーム展開にもおのずと活気が生まれてくるものだ。入浴する時間が長いと、ゲームの勝敗にマイナスの影響を与えるので、短い単語が多い。

You got it?

●略語集

ネットワークゲームに限らず、普通のチャットなどでも使われることの多い略語を取り上げた。大抵がタイピングの手間を省くためか、実際の発音に従った形になっているのが分かる

ACK!



U	You	あなた、君、お前	
R	Are	areの略語	リストの上のほうにある、これらの略語は 発音に由来するものだ
Y	Why	なぜ、どうして	例) Amu okay? 大丈夫か？ Byeah Y? うん、なんぞ？
Z	To/Too	to/tooの略語	
4	For	forの略語	
C	See	見る、分かる	例) I can see (わかった) OU=see you (またね)
K	OK/okay	分かった、了解	
thx/ix	thanks	ありがとう	
np/no prob	no problem	どういたしまして	このあたりは特に緊張に使うため、知 っているだろう。あらためて説明する必要 はないだろう。どんなに使う
pls/plz	please	お願いだから、どうか	
j/k/jk	just kidding	ほんの冗談だよ	
wtf	what the fuck	なんてこった、畜生め	かなり酷ったことなどに使われる。品 のいい方ではないが必ずしも使われる
Lol	laugh out loud	大声で笑う	日本語の「爆笑」にあたる。使おう
Roll	rolling on the floor laughing	床を転がまわって爆笑する	同上、大爆笑でも思えばいいだろうが
Brb	be right back	すぐ戻る	一時的に席を外す場合に使う
Bbl	be back later	後で戻ってきます	少し長い時間席を離れる場合
Alk	away from keyboard	尻を外します	実際にパソコンのキーボードを離れる場合
Brt	be right there	今そこに行きます	相手のいる場所に移動する場合
Btw	by the way	ところで	話題の転換に用いられる
Rdy	ready	準備ができた	例) ru rdy? are you ready? 準備はいいか？

Play 9

9.004

Online

編集後記

■今シーズンは初めてプールへ行った。これでも昔はプール監視員のバイトをやっていたほどに泳ぎは自信があったのだが、最近では泳ぎが速い。バブーヤやシラウボの上で仰向けに泳ぎながら、遠くプールの天井の照明が斜め斜めと見えて、はて？ 泳ぎはこんなに泳げない天井を見られなかったのに、今はなぜ泳がれたいのかと驚く。これは技術向上の成果であって、体脂肪増加による浮力増大が原因だとはいえない今この頃だ。(あ)

■Windows XPのリリースのPlay Onlineはイベントプレゼント周りに制作したオリジナルビデオ、もらった方がいいでしょうか？ Play Onlineのマークをデザインしたもので定番のような処理がしてあり、かなりいい仕上がりになっています。限定配布だったので、もらった人は感謝の言葉をのたまってください。(佐伯)

■雨が降ると、狭い道や人の往来の激しい通りにおいて、面白い現象が起こる。私はこれを現象と「聖火ランナー現象」と呼んでいる。人とのすれ違うときに、相手の傘と自分の傘がつかないように、両者が上へ上へと傘を上げるあの現象だ(このポーズから命名)。どちらかが下を下れば滑る話なのだが、なぜか相手より上を通過しようとする。中にはまず立ち止まっている人を入れたやつも見かける。お前らはバレーナカと言いたいわけだ(佐倉三郎)(with 1)

■DVD-ROMドライブ搭載のPenium IIIマシンを購入して、すでに半年、気が付けば、ゲームソフトを数個のDVDソフトを購入していた。[リール・トゥエンティ]シリーズや「ターミネーター」など、所有しているのはSF、アクション系がほとんど。でも最近、そのジャンル以外で気になるソフトがある。[DVD版の映画]だ。いったいどんなソフトなんだろ。(黒尾)

■いよいよWindows 98がリリースされましたが、なんかイマイチ遅くなってしまいました。主要パソコン雑誌上では、すでにいくつでも「Windows 98特集」が掲載されている。いままの興味がないものも分かります。しかし、本業OSは、ソフトを動かせるためのプラットフォームでしかないわけだから、雑誌の需要を求めるべきではないだろう。ただ、ゲーム中にプレイしないことだけは惜しい。(坂之上)

■最近道中、白い老犬の住む小屋の近くを通る。歩きたがらうと、草の間に一瞬しか見えないが、見るたびにその姿が変わる。訪問販売員が来れば猫、暑いときは冷たい飲み物にべたりとべたりと、主人にはしゃべり続ける。ほかの犬が近づけば、若い犬には負けたいと遠吠え、若い雄犬は、水庫の音から流れる橋の橋をよめめめめめ。近頃は遠吠えがなくなり、老犬を聞くに限り、尻を叩いて驚かす。奥深くまで人間味のある犬。これからも観察を続けたい。(入)

■都内でバイクを置く物件を探すのは大変です。引っ越しのため、通勤に便利な私鉄沿線でアパートを探したのですが、不動産屋がバイク所有者を募集するの、今頃よく分りました。冷たい私の入居を拒絶した大層の、ありがたございませう。バイクが置けて、おれよりも安く優良な物件を数件で見つけてやりました。夜中、この世の隅の隅で目覚める物件に近づき、外観を見に行った夢覚めがありました。(ヤナキ)

■深夜帰宅の途中に、コンビニの前で女性に声をかけられた。「お、なんで眠って好きな人と反抗しちゃうの？」と、いきなり質問。戸惑いつつ「反抗しちゃうんですか？」と聞き返すと、彼女はいろいろと事情を語りだした。その時、少し離れたところから彼女の人差し指が男性に当たったことに気付いて、即座に彼女はその彼氏への話でつづいて話してくれたのだと理解した。その時は呼びましたよ、「なんだこーり！」(デューマン)最後のはワウ。

■夏はやっぱりプールに入る。「冷や」なんて無粋をやつけない。おのづからと長時間泳ぎ込んで、熱いスープの方だ。最近のお勧めは、ホープ新のチャーム。当然ダラダラゴ(中央雑誌)や(中央雑誌)や(中央雑誌)。屋中から降りる汗をよそくぐりつ、着替える山登り入したスーと顔をすり洗う。食後に夜道を歩くと、全身の汗が冷たえて暑さを忘れられるのいい。あ、今日も乳肌着の血が騒ぐ。(ふく)

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットゲーマー必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットゲーマーのための掲示板、チャットルームも用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL <http://www.play-online.com/>

広告索引 / 広告企業URL

表2見開き	NTTPCコミュニケーションズ	www.sphere.ad.jp
表3	ブダシナジ	
表4	クリエイティブメディア	www.cisg.creat.com.jp
p.002,003	ソース	www.source.co.jp/
p.006,007	日本テレコム OCN	www.odn.ne.jp
p.008	カンパ	www.canopus.co.jp/
p.010,011	シーズウェア	www.cswars.co.jp/

発行人：小島文雄
編集人：宮崎秀規
発行所：株式会社アクセル 第二編集局
Play Online編集部
〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03(3464)8260 (大代表)
電話03(3464)8258 (編集部)
FAX03(3464)8259
電話03(3464)8285 (販売部)
電話03(3464)8275 (広告部)
発行日：平成10年9月1日 (毎月1回1日発行)

編集長：宮崎秀規

アートディレクター：佐伯 誠

編集：辻 英之 / 長尾真樹 / 坂之上延隆 / 高橋浩太郎 / 橋田文雄 / 佐藤啓二 / 堀土貴光

アメリカ駐在：Kaito Okutani

表紙イラスト：横山 宏

イラスト：S.Kohel

DTPデザイン：ビジュアル株式会社
株式会社東トラストメディア
パワーハウス / 登野子

写真：吉田 武 / 大澤 誠 / 神田喜和

印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、取捨選択などに関する質問は、編集部ではお答えできません。
●CD-ROMに収録されているソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。
●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。
Copyright©1998 AXELA Corporation

Play Online

10月号予告(8月24日発売)

特集1 最新パソコンゲーム徹底攻略
メックシリーズ初のリアルタイム戦略シミュレーション「MECH COMMANDER」、TOMB RAIDERのEIDOS社が放つ最新3Dアクション「DEATHTRAP DUNGEON」をはじめ、マルチプレイが強い最新ゲームを徹底攻略。本誌独自の情報満載で、どこよりも早く、どこよりも詳しくお届けする。

特集2 最新2D/3Dコンボカード夏の陣
ゲームをする上で非常に重要なパーツのビデオカードは、この夏にたくさんのお楽しみが登場する。この特集では、スピードだけでなく、画質にもこだわった、多角的に新ビデオカードを徹底する。

特集3 特選コントロールデバイスカタログ
レースゲームやフライトシミュレーターに不可欠といえるコントロールデバイス。その種類は非常に多岐にわたっており、自分に合った1台を見つけて出すのは難しい。そこで、お気に入りのコントロールデバイスを選び出し、使用感を伝えて掲載する。

縦横無尽の無重力空間、
そこに待ち受けるものは……。



Voodoo2完全対応のフル3Dシステム

360視点移動可能な完全3D機能を実現。無重力空間を自由自在に動き回れる。

超美麗・派手な画面構成

Voodoo2チップの機能をフルに活用、高解像度・高精細画質に展開する未来アクション。鮮やかなレーザー、画面いっぱいに広がる爆発の光など、迫力満点のエフェクト。

当然のマルチプレイヤー対応

最大16人までネットワーク対戦が可能。無重力空間で入り乱れる戦いは新たな感覚を呼び起こす!!

フォース・フィードバック・ジョイスティック対応

フォース・フィードバック・ジョイスティック対応により、敵に攻撃を受けたり壁にぶつかった時などリアルな振動がジョイスティックを通して体感できます。



価格 **6800円**(税別)

大ヒット絶賛発売中

3Dシューティングアドベンチャー

フォーセーケン

英語版/日本語マニュアル付き

FORSAKEN™ & 1997, 1998 Accolade Entertainment, Inc. All Rights Reserved. All other characters names and the distinct likeness thereof are trademarks of Accolade Entertainment, Inc. Accolade is a division of Accolade Entertainment, Inc. ® & © 1997, 1998 Accolade Entertainment, Inc. Published by Accolade Japan Ltd. All Rights Reserved.

Play Online杯争奪

FORSAKENバトルロイヤル開催

7月4日(土)7月5日(日)

T-ZONE ミナミ電脳宮殿にて



7月5日 会場前
出口 横一 さん



7月4日 会場前
山下 拓也 さん



世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします

エクスクルーシブ・ディストリビューション(販売元): ツクダシナジー株式会社

東京都新宿区南田馬場 1-24-16 内田ビル 169-0075 / TEL: 03-5272-8955 / FAX: 03-52728490 / Information@tsy.co.jp

資料請求 No.H03



The Fastest 3D Gameplay. Period.



誰もが到達できなかった限界へ………
 待望久しい3D Blaster Voodoo2 が、ついに到着!
 3D Blaster Voodoo2は3Dfx Interactive™の革命的なVoodoo2チップセットを搭載した、強靱なパフォーマンスに憧れるPCゲーマーのためのカードです。
 旧世代のVoodooを凌駕するスピード、そしてまた一歩、究極の3D体験にあなたは近づきます。

- ★ 12MB、8MB (EDORAM) メモリ搭載で画質のクオリティを大幅に向上
- ★ 高精度 Zバッファリング
- ★ 9000万ピクセル/秒を超えるデュアルテクスチャフィルタを実現
- ★ ピクセルデータ処理とテクスチャデータ処理によるパースペクティブコレクト
- ★ テクスチャ コンボジティング、モーフィング等、充実のエフェクト
- ★ 3D座席のための600個のオペレーションと300万トライアングル処理/秒
- ★ バンドルゲームソフト-Ultimate Race Pro, Incoming, G-polic (いずれも英語版、フルバージョン)

Voodoo2がお求めやすくなりました

3D Blaster Voodoo2 12MB

型番:3DBVD12

価格:44,900円 → **新価格 39,800円**

3D Blaster Voodoo2 8MB

型番:3DBVD8

価格:34,800円 → **新価格 32,800円**

3D Blaster Voodoo2が 毎月100本 当たるキャンペーン実施中!!

キャンペーン期間:98年6/20~8/20

Graphics Blaster Exxtremeシリーズまたは3D Blaster Voodoo2 8MBをお買い上げいただいた方に3D Blaster Voodoo2 8MBを、また3D Blaster Voodoo2 12MBをお買い上げいただいた方には、3D Blaster Voodoo2 12MBを、6/20以降8/20 (消印有効) までにユーザー登録された方の中から抽選で、8MB版と12MB版あわせて毎月合計100名様にプレゼントいたします。詳しくは下記のURLでご案内しております。

<http://www.creat.co.jp/main/fmh/press/camp.htm>

CREATIVE プラファティス最優秀賞

3周年記念価格

プライスパフォーマンスを
 さらに追求!

PERMEDIA2搭載

Exxtreme6が、お求めやすくなりました

あらゆるグラフィティスグラフィックス製品が販売店にありません。お求めはCreative Graphics Blaster Exxtremeが最速です!

NEW

新しいグラフィティスカードの登場

Graphics Blaster

Exxtreme 4MB

PCI for DOS/V

型番:GBEXX4M/DV

価格:¥18,800

NEW

ハードウェアとソフトウェアの両方

Graphics Blaster

Exxtreme 8MB

PCI for DOS/V

型番:GBEXX8M/DV

価格:¥24,800

NEW

AGP版も新登場!

Graphics Blaster

Exxtreme 4MB

AGP for DOS/V

型番:GBEXX4AGP/DV

価格:¥16,800



販売店:LAGRAPHY

輸入発売元:クリエイティブメディア株式会社
 〒101-0021
 東京都千代田区外神田 4-6-7 カンザイトビル3F
 TEL:03-3256-6577 FAX:03-3256-6221

Create the Coolest PC

CREATIVE

CREATIVE MEDIA K.K.

- <http://www.cties.creat.com/jp/>
- NIFTY SERVE [80 SPCV6]
- FAX information [24時間受付] 03-3256-5800

※Windows98での動作確認については、製品版Windows98での確認がとれない。Webサイトにて発表する予定です。製品版の内容、価格、仕様等につきましては、3Dfxのため予告なく変更される場合があります。また製品は、実用と一歩異なる場合があります。©1998 Creative Technology, Ltd. All rights reserved. Copyright 1996/97/98 Creative Technology, Sound BlasterおよびCreativeのロゴはCreativeの登録商標であり、Graphics Blaster Exxtremeおよび3D Blasterは同社の商標です。その他すべてのブランド名や製品名は該当する各社の商標または登録商標です。

資料請求 No.H04

Play Online 9 1998
 ネットワークゲームのすべてがわかる体験できる
 UNREAL 日本語対応のONLINE AGE登場
 株式会社クセラ
 〒100-0001 東京都千代田区千代田1-10-10 丸の内ビルディング10F
 発行人 小島聡 編集人 小島聡 責任編集 小島聡
 発行所 03-3256-6577 FAX 03-3256-6221 電話 03-3256-6577
 印刷所 丸の内印刷株式会社 印刷 丸の内印刷株式会社



T111779109087

Printed in Japan 凸版印刷株式会社
 ©1998 AXELA Corporation

雑誌17791-9 定価:980円 本体933円



RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity,
please visit us at www.retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything
available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from
this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

